## 免责声明

杂志内容来源于互联网,内容版权归原杂志社所有 。本作品仅供学习交流使用,请于下载后24小时内 删除,若喜欢本品,请购买正版。

## 动漫游戏杂志社

杂志信息:

名称: 掌机王 SP VOL.158

作者:aogul234@tgfans

制作软件: Adobe Acrobat 9 pro

制作时间:2011年6月5日

页数:196页

欢迈大家继续关注"动漫游戏杂志社"



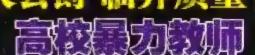


國際的

















## 華运力迎终

参与方式。只要在2011年6月6日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)。您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第160辑上公布,敬请关注。











水沉活动类助厂商及回站

**GBalpha** 

GBalpha (中間) 有限公司





## 《掌机亚SP》第156辑中奖名单

PERMITTENSION PROPERTY COLUMN TENSION PROPERTY COLUMN



东莞市	陈嘉敏
北京市	陈雨浓
天津市	牛佳琳
贵阳市	唐釗
桂林市	王启铸
宁波市	朱文强







兴安市	陈柯成
呼和浩特	市 李鑫
准安市	田一枫
广州市	童迪晖
武汉市	张朝



## 本情别美连



系统详解+全场景地图 剧情攻略+全任务要点 继承要素+全结局条件

最後。約束。物語

最后的约定物语PSP

**攻略透解** P66

文略透解 P112 P45 中哈吃3 PSP

#### 卷首语

最近一直各战在《帕塔谢》的世界中,几乎达到废股忘食的地方,这绝对是一款优质良品,强力推荐,在《MMP3》之后的实格期绝对可以让人笔上大把时间来品味,本特易大家基上接游戏的详细故略,希望能帮到大家。对了,最近国南305价格不断走低,应该是得盖于人民市对盖尼的特殊对值,最近305价格降到1700元左右,一直观望的既家应该可以考虑出手了,《月份的《生化危机》和《家尔达》都要来了哦。

BIKY

# CONTENTS WW.158 WW.158 USES DESCRIPTION





封面用图。啪嗒嘭3 封面设计。咕噜

主 鳩: LIKY 寮任编辑: 胧月

出版单位。电脑报电子音像出版社 印 刷,深圳市濠江实业有限公司

发 行: (0931) 4867606

开 本: 32开 138毫米 X 210毫米

版 次: 2011年5月第一版

印 次: 2011年5月第一次印刷

印 张, 6

印 数: 0001-3500册

字 数, 220千字

出版日期,2011年5月

定 价: 9.80元

ISBN 978-7-89476-650-2

本電光盘影像可登景以下网址现看

http://www.tudou.com/programs/view/

NVRzWyPFAsk/

密码: WO66666666

#### 拿机情报站

<b>库机情</b> 根站	
Lancer专栏	
Darkbaby专栏	8
游人望远镜	10
掌机销量榜	12

#### 基金用

黄金眼				13
黄金眼REVIEW—	一怪物猎人	携带版	3rd	14

#### 走近业界

桝田省治 热说"俺尸"————	16
-----------------	----

#### 前线狙击

边境之门	18
迷宫的彼端	21
深渊传说	24
塞尔达传说 时之笛 3D	26
写真文友	28
太鼓之达人 携带版DX	30
高达回忆 战争的记忆	32
财宝逸闻 机械遗产	34
黑岩射手 游戏版	36
闪乱神乐 少女们的真影	38
新作群盘	

闪乱神乐 少女们的具影	38
新作拼盘	
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	41
梦幻骑士IV 超载	42
驯兽师和王子殿下 携带版	42
秘密基地建设 3D	43
死亡结局 回旋在死亡中的管弦乐	43
洞窟物语 3D	- 44

快盗双天使 时间与世界的迷宫

#### 投稿须知

- 1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,《掌机王SP》 不予承担任何责任。
- 2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付蓓蕾的稿件。作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
- 3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件。在反应期内(以书信方式投稿的。反应期为60日。起始时间以即最为准。这mail或其他网络方式投稿的。反应期为30日,起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊始成媒体以任何方式一稿多投,如果造成《掌机王SP》或其他刊物。媒体的损失,以投稿人承担一切法律责任
- 4.投稿地址:兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮集:730020 E-mail投稿邮箱:pgking@263.flet

	-
专題企划	
全年龄层玩家健康游戏的屏障	
——各国游戏分级制度	- 45
特快专道	
战斗与收服 口袋妖怪打字DS	- 55
游戏一品轩	
游戏一品轩	- 59
顶特NDS	-
烧录卡新闻站	63
tin \$5 psp	-
PSP软件学院	- 64
攻略透解	
最后的约定物语	66
毁灭公爵 临界质量	92
猛虎! 高校暴力教师	100
啪嗒嘭3	-112
掌机王自由读	
让"机战"飞	
——简评《第2次超级机器人大战Z 破界篇》	139
玩家点评	143
	143
研究中心 907-21-4-77-677-40 89 1 - 4- 60-7 アセロ 907	144
第2次超级机器人大战 磁界篇	148
PersonaZ 🏗	148
市场动态	150
掌机市场扫描	152
硬件短消息	154
专区地带	
游戏万花筒	156
游戏美图秀	160
iPhane进行时	162
战车浪漫	164
经典主题乐园	166
如果爱,请深爱	168
乙女风向标	170
掌门人	-
業门人	172
And the second s	172 178
掌门人	
掌门人 FAQ电台	178
掌门人 FAQ电台 阳光学园	178 180
掌门人 FAQ电台 阳光学园 小编寄语	178 180 182
掌门人 FAQ电台 阳光学园 小编寄语 吐槽记事簿	178 180 182 184
掌门人 FAQ电台 阳光学园 小编寄语 吐槽记事簿 交流空间	178 180 182 184
掌门人 FAQ电台 阳光学园 小编寄语 吐槽记事簿 交流空间	178 180 182 184 186

### 游戏索引

- III	
财富物间 机械器产	34
支急的 <sup>p</sup> numeting	62
多句的景色俱乐斯	61
经无价值 体系影音	82. 允备
思想与证才工房 察之區的應女	41
这些起野事之图	60
我們實際 蘇陳斯乐場	60
超手与收据 口类钢银打印的	50
PSP	
李章 包含有业场会7 取到所址如	月岳
Personal E	148
5.Y.X 医现代 滑彈燈	61
意味之门	1.8
第1次经理机业人大的7. 销资调	144
黄色氧化 战争的记忆	37. 光商
迎头苍崎	61
黨自動例 提仲	60
美名號子 游戏服	36
铁谱双天使 时间与管贝的业效	44
城市 現程暴力發揮	100
<b>参切晚士 8</b> 包修	42
<b>建铁位3</b>	112、北畠
和吐息之报	無無
美型何篇	和20
景势战更	此典
育工出局 如常在寬立中的管理乐	43
主勢之这人 例明線OX	30
信得性研 克与绿的复数	此曲
特責文表	24、火器
教育的科里子撒下 遊發燈	42. 光器
机球50.500 田標稿年史	共產
42 (J. 10 1 1) (A) 2011	59
<b>新产品的企业员</b>	66. 北部
305	
用業物情 20	- 44
使同的健康	21
超感知 医音之际	共和
经常规定单位 10	43
<b>意见尼亚绍 叫写被 3D</b>	26. 共和
河馬標準 少女们的真影	38
湖 排传员	24、北嶽
問確生 次克	外級

#### 游戏类型说明 为文中以图文第写的方式表示

ACT	动作的观
A = RPG	助作·角色初薄斯耳
AVG	否验资明
A = AVG	助作+误验部双
erc	政能要計員
PPS	第一人申提卓剌市游戏
ETG.	相手游戏
MMORPG	大型個人在機角色接圖游戏
MUC	育焦游戏
PUZ	政策與辦理
RAC	数单数戏
RPIS	的包括海绵和
RIS	DD0分数 86 所成
SLG	轉度。故轄游戏
S - RPG	此制角色初演类游戏
SPG	原品游戏
510	引出游戏
TAB	無伤詐欺

#### 机种说明 #2.48 - Restaurate to the 1.46

GBA	Game Boy Advance Nintendo公司出路
03	One DS,推讀科技有關公司出品
IDSL	iDine DS Inn. 維持科技有關公司出品
ND/S	Mesterido DS。Nintendo公司出版
NDSL	Nintendo Q5 Life, Nintendo公司出品
NDS)	Notesdo DS Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, 60E装司出品
GBM	Game Bay Micro、Nintendo公司出品
306	Medendo 305。Nintendo公司出品
NGP	PSF后续机种智名。SCE公司出品

#### 健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。 注意自我保护,谨防受骗上当。 适度游戏盆脑,沉迷游戏伤身。 合理安拜时间,穿受健康生活。

**ZAZHIKU COM** 

## PORTABLE GAME IN THE STATION REWS STATION

#### Capcom发布2010财年业绩,营业额创历史新高



5月6日、Capcom对外发布了2010财年(2010年4月 1日~2011年3月31日)的业绩情况。该财年内Capcom 的营业额达到了977亿1600万日元,相比去年同期提高了 46.2%,创下了历史新高,营业利润142亿9500万日元, 相比去年同期提高了155.8%,经常利润128亿6100万日元, 相比去年同期提高了132.6%,当期纯利润77亿5000

万日元,相比去年同期提升257.6%。去年年底发售的PSP平台狩猎巨作《怪物猎人 携带版 3rd》在本财年内出货480万套,达到了PSP游戏史上的最快出货速度,为Capcom本财年的业绩做出了最大贡献。

主打海外市场的《丧尸围城2》(PS3、X380、PC)和《漫画英雄对Capcom3)(PS3、X380)表现出色,全球出货量分别达到220万套和200万套。《超级街头霸王W》(PS3、X380)和《失落的星球2》(PS3、X360)的全球出货量也超过了百万,分别为160万套和150万套。这样,Capcom在2010财年一共荷5款游戏的出货量超过了百万。以日本国内为主要市场的《战国BASARA3》(PS3、WII)和《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》(PSP)在日本国内的出货量均超过了50万,得到了粉丝群的坚实支持。

在手机游戏事业部门、《怪物猎人日记 手机交鲁村》的注册会员数超过了100万人,而移植IPhone的《幽灵诡计》和早期的《街头鹳王》》都获得了计划中的成功。去年下半年在IPhone平台推出的社交游戏《藍精灵》和《僵尸咖啡厅》等以道具收费营利的社交经营游戏在全球范围内掀起了巨大风潮,为手机部门创收做出巨大贡献。

5月10日,Capcom又发表了2011财年公司的战略计划。公司力求在系列作品开发周期缩短的同时,积极树立原创品牌,并恰当利用海外开发公司。本财年的重点作品以及销售目标分别如下:《生化危机 浣熊市行动》(PS3、X360)预计2011年冬发卖,目标销量250万套;《街霸×铁拳》(PS3、X360)发售日末定,目标销量200万;《龙之教条》(PS3、X360)预计2012年初发售,目标销量150万;《使尸围城2 番外篇》(PS3、X360)预计2011年秋发售,目标销量80万。按平台来划分的话,2011财年内公司预计推出16款PS3游戏,目标销量800万;推出14款X360游戏,目标销量470万;推出9款NDS/3DS游戏,目标销量240万;推出11款PSP游戏,目标销量220万;推出两款WII游戏,目标销量20万。

5 月 10 E Level-5宣布,截止至今年4月底,NDS游戏《雷顿教授与不可思议之镇》在日本国内的出货量已经突破了100万大关。本作于2007年2月15日发售,是目前当红的解谜游戏"《雷顿教授》系列"的第一作,游戏历时4年多的时间,终于突破了百万销量。至此,"《雷顿教授》系列"在全球的累计出货量已经超过了1200万套。

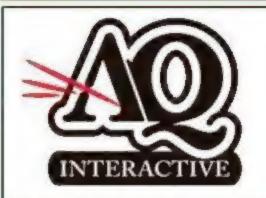


#### 事件 MMV、AQ Interactive、LiveWare宣布合并

5月10日, Marvelous Entertainment (MMV)、AQ Interactive和LiveWare 三家公司联合发表声明,宣布在各当事公司 定时股东大会许可的前提条件下,三家公司 将于今年10月1日进行合并。

此次合并将以MMV作为续存会社,而 AQ Interactive和LiveWare则将在合并后 消亡。自本次合并生效日今年10月1日起, MMV的商号将变更为MarvelousAQL。 合并之后,现任MMV代表董事社长的中山 腈喜将担任新公司的董事会长,现任AO Interactive的代表董事许田周一将担任新 公司的代表董事社长, 现任LiveWare代表 董事社长的照井知基将担任董事副社长。





MMV拥有着数个知名游戏品牌,包括 全球累计出货量超过1000万的"《牧场物语》系列",以及《英雄不再》、《胧村 正》、《勇者30》等深受好评的游戏品牌。在音乐影像领域,也拥有着《光之美少 女》等人气动画作品。

AQ Interactive不仅在家用游戏领域有着丰富的开发经验。在PC网页游戏领域 也有着不俗的成绩。其企划运营的《网页三国志》目前累计注册会员数已经超过了 200万。LiveWare国内玩家可能比较陌生,公司主要从事手机游戏的开发,目前也 正在积极地向IOS和Android平台提供应用和游戏。

根据声明显示,三家公司之所以进行合并,原因是社交类游戏(SNS)的热潮 开始席卷全球,智能手机、平板电脑等新型终端不断普及,玩家间的社交构成正在 发生巨大的变化,这将带来巨大的成长机会。因此在以"成为叱咤全球的游戏内容 提供商"这个共同目标的前提下,三家公司经协商后认为合并是实现该目标的最佳 选择。

5月11日 当地时间5月11日,NBGI在迪拜举行的新作发布会 "Level Up Dubai 2011" 中,宣布了多款新作的发布计划,证实3DS版 的《皇牌空战》目前正在开发中、公司首次公开了《灵魂能力》》将于明年于 PS3、X360平台发售的消息。NBGI还确定《山脊赛车 无疆》将在2012年于PS3、 X360平台发售,之前公开过的《皇牌空战 突击地平线》将于今年10月在欧美地 区发售等消息。此外、NBGI还表示"《铁拳》系列"首部全3D CG电影正在制作 中,将于今年夏天上映。

根据日本内阁府发布的"2010年度青少年游戏主机使用环境 实态调查"报告显示,日本青少年中各游戏主机的持有率分 别为: NDS系列主机81.5%。Wii 54.5%。PSP 35.2%。PS3 12.3%。X360 1.9%。综合下来,日本持有游戏主机的青少年占了全体的90.4%,这意味着在 日本、绝大部分青少年都拥有游戏主机。

#### EVENT F/

#### Sony宣布补偿用户措施,PSN恢复遥遥无期





鉴于上一辑中报道的PlayStation Network (PSN) 由于遭黑客非法人侵而导致7700万用户资料遭流出的重大事故,6月1日,Sony方面在本社的办公大楼举行了关于此次非常人侵的说明会。Sony集团代表执行役副社长、SCE代表董事社长兼CEO平井一夫等高层参加了此次说明会,井向用户们对于此次事件谢罪。

根据Sony方面发布的资料,此次泄露的7700万用户资料中,遭到窃取的信息包括用户姓名、性别、地址、国籍、电子邮件、出生日期、PSN的ID,以及PSN/Quriocity的登录密码。可能遭到窃取的信息包括购买履历等个人数据、PSN/Quriocity登录时的安全问题、信用卡号码以及有效日期(并不包括三位安全认证码)。Sony方面并不能确定此次服务器受到政计是否与国际解密集团Anonymous有关。

Sony还决定将用户资料移交更高安全级别的数据中心进行管理、强化对于新的非法接入的软件自动过程监视和管理机能、强化数据保护和密码化等级、提高对PSN的不明软件侵入、非法接入和可疑行为等的探知能力,增设新的防火墙,从而提高PSN的安全系数。

为了对全球PSN以及Qriocity用户表示歉意,Sony表示等PSN恢复之后,将为用户免费提供以下服务以对用户的损失进行补偿,包括:免费下载特定DLC;免费加入PS Plus并提供30天无偿服务,已经是会员的用户可延长30天免费服务,向Music Unlimited powerd by Qriocity会员提供30天免费服务(该服务日本地区并未开通)。对于记者提问的是否会进行金钱方面的补偿,Sony表示在现阶段个人信用卡情报是否泄漏尚未明朗的状况下,公司正在探讨对信用卡遭到盗用而蒙受经济损失的用户提供金钱补偿的可能性。

在上辑新闻的报道中,Sony曾表示将在一周内部分校复PSN服务,但在此次说明会上,Sony又表示PSN机能的全面恢复将在5月中旬完成。可是,由于5月3日Sony集团旗下的Sony在线娱乐部门(SOE)也遭到了黑客侵入导致2460万用户个人信息被盗,因此公司决定继续强化安全机制。新的PSN具体校复日期未定,不过最快也要到5月底才能完成了。



进行了重新制作,因此女友们的形象变得更加生动美丽,表情的表现力也得到了提高。游戏中女友们佩戴的道具大幅增加,其中包括了由玩家赠与的礼物。本作将于今年秋季发售,对应3DS的邂逅通信和无意识通信功能。

#### Bandai Namco集团发布2010财年业绩,实现黑字



5月10日, Bandal Namco集团发表了公司于2010财年(2010年4月1日至2011年3月31日)的业绩情况。2010财年内,Bandal Namco集团营业额为3941亿7800万日元,相比去年同期提高了4.1%,营业利润163亿3800万日元,相比去年同期提升767.3%,经常利润163亿9900万日元,相比去年同期提升767.3%,经常利润163亿9900万日元,相比去年同期提升768.6%,纯利润实现了18

亿4800万日元的黑字、相比去年同期299亿2800万日元的赤字得到了极大的改善。

玩具事业虽然在海外苦战,但在日本国内表现喜人,《假面骑士 颜峰英雄 000》等玩具、卡牌商品在日本国内获得了巨大成功,不仅弥补了海外市场的损失,而且为整个集团业绩的好转做出了巨大的贡献。在游戏和影像事业方面,街机的次世代高达对战游戏《机动战士高达 极限VS》创下了超过50亿日元的营业额,符动街机业务的好调推移。《机动战士高达UC》的影碟热卖,每集销量都超过了20万。家用游戏方面,虽然主要面向欧美市场的多款游戏都遭遇苦战,但是由于重心重回国内计划的迅速展开,整体表现并不十分糟糕(游戏部门由于海外严苛的市场环境,导致几款游戏停止开发而造成了15亿日元的损失)。PSP平台的《噬神者 爆裂》和《AKB1/48 星恋之梦》分别在日本国内获得了47万套和40万套的出货量、另外,PS3与X360平台的《火影忍者 疾风传 究极风暴2》在全球范围内的出货量达到了110万、针对欧美低龄玩家层所开发的《BEN10 终极异形》出货83万套,成绩较为突出。最终,游戏和影像事业方面也获得了增益增收。

出于公司在家用游戏方面在2010财年获得的教训,公司在2011财年将把董心放在那些之前曾经取得过不错成绩的名作续集身上。2011财年的游戏业务将以《星牌空战 突击地平线》、《BEN10》、《高达》以及《传说》等系列为中心所展开。这些游戏在下一财年的目标销量分别为:《星牌空战 突击地平线》目标销售150万套、《BEN10》新作销量目标80万套、《磁神者》新作目标销量50万套、《高达》新作销量50万套、《传说》新作销量40万套。另外,根据经营计划体制的变更,《AKB1/48星恋之梦》、《磁神者》这样当红的作品将加快推出速度,并考虑向家用、业务用等多平台展开。

5月12日 TNDS平台并获得好评的迷宫RPG《七龙战记》将推出最新作。不过这款名为《七龙战记》将推出最新作。不过这款名为《七龙战记2010》的新作平台不再是NDS,而是PSP,与前作采用幻想世界作为舞台不同,本作的世界被设定在近未来的东京,讲述组织"从云"与巨龙战斗的故事。人设邀请了新的画师三轮士



郎,游戏整体感觉看上去比前作更酷。在游戏中,玩家可以编成从云的成员,自己设定他们的外貌、职业和语音等,战斗则和前作一样采用主观视点。本作将于今年秋季发售,实际的开发工作和前作一样,依然由Image Epoch负责。



网络陷阱

"流氓不可怕,就怕流氓有文化"。PSN的 沦陷证明了黑宫不好意的道理。在遍布绿林好汉 的网络世界里,索尼试图以强硬手段打压黑宫, 结果引火烧身,终于酿成今天的惨剧。好在PSP 对网络不怎么依赖,PSP玩家们对这场空前的网 络灾难倒是没有太大的感觉。网络果然是天使又 是恶魔,给我们以联机乐趣的同时,也给我们带 来了太多的麻烦。

笔者很标意不知网络为何物的年代,那时我们不用研究型底要用美般、日服还是春服、不用玩个游戏还要搞一大堆固件更新,不用花钱下载被拆成N份的D。C. 不用为网络信号太差重气得表手柄,不用担心个人资料失锐——我们只要把游戏与压力的人资料失格上,就可以与上玩到游戏。如果需要多人游戏的乐趣,就唤上三五好友,坐在司一台电视的乐趣,就唤上三五好友,坐在司一台电视机能,面对面地挑上几局,或者一起在枪杯弹雨里看血前进。正如网上流行的一个段子。"在古代,我们不短信。不刚聊,不源岸过海,不被堵在路上。如果我想你,就翻过两座上,走五里路、去牵你的手。"

技术让一切变得很声便,也变得很麻烦,玩家麻烦,厂商也麻烦。过去他们做好游戏就可以 坐等收钱,现在他们做好游戏还要继续做内容更新,做网络维护。这是厂籍们自己种下的苦果,他们总是试图将一种核心技术圈绑N种相关技术,以推销其所谓附加价值。于是产品被越做越复杂。手机不仅能打电话发短信,还要看电影、

听音乐、看书 玩游戏、办公、上网 游戏机 也不能光玩游戏,也要电影、听音乐、看书、办 公、上网 有个狂热电视迷朋友五一携妻外出 旅游,在长念火车上接连用/部电子设备看完了 一部电视剧,包括Phone、诺基亚N8 Pad、笔 记本、PSP、NDS。最后一集是标缩成MPEG格 式存在数码相机里当作录像使生生地播完。

掌机原本因其较低的技术规格而保持较好的 遊戏原生态,但同样也因为技术的进步而进入将 切复杂化的网络时代。3DS有"避痘通信"系统,有印电影下载,有在线游戏功能。NGP更是 为网络电生,游戏的网络发行将拥有与传统零售 同等重要的地位,于3G服务供应商的网络捆绑 可提会成为其控制价格的重要手段、NGP对PSN 的依赖度将超过PS3。从操作界面到功能服务, NGP都将成为史上最复杂的游戏机。它不仅全身都是操作界面,而且提出了一大堆的网络服务新 名词。如果NGP发展与PSN再次被攻破,用户可能会发现断了网的NGP几乎无法使用,当你口毯 里楠菊NGP坐在长途汽车上,也许不得不用手机 里的电子书采打发的间

好在,NGP的目标消费群体是核心玩家 这可能是世界上最有耐性的消费人群、他们甚至可以容忍故障率超过一半的一红机、揭钱再实一部机子的同时甚至会为哪软辩护。PSN断线后,他们同样以高度的耐性等待网络的复原,浑然不顾症用卡信息被盗的危险,反倒为秦阳的遭遇而同情感伤。游戏已进化为一种军教信仰,他们会排除万难玩争自己喜欢的游戏,那些复杂的游戏系统。网络设置、操作界面都不在话下。拥有这



◀NGP对于開場 的依附将超过以 在任何重机。



## 黑客事件

"现在没有任何人会感到安全,索尼就是所有人的前车之鉴!"——美国达特事斯大学教授埃里克 约翰逊(Eric. Johnson)

2011年4月12日,深陷追偿官司倾家荡产且 逃亡南美的著名黑务George.Hotz(别名神奇 小子)迫于压力宣布和原告方索尼数码娱乐北美 分社(SCEA)达成和解物议、宣布终身不再涉 足索尼相关产品的技术性探讨。索尼岛满地向全 球发布了这个胜利 宣言,为了看唇神奇小子, SCEA还特意向他部寄了长达十数页的非索尼产 品列表,而无奈的Geohot唯有在微博上宣称会 永远抵制索尼产品以示泄惯。

然而事情并未就此结束,聚尼的桐虾反而引发了更猛烈的攻击。

4月28日,当索尼还在为大量用户无法顺利 登录PSN网络系统寻找合理托辞时,多家权威媒 体磁器了PSN约7 00万用户资料已遭强含双击而 外泄。此后,索尼网络游戏部门(SOE)也宣布 用户资料大量外泄。前后两次的大规模黑客攻击 总计导致上亿索尼网络用户资料着窑,如此严绝 事件甚至惊动了美态固会,索尼总裁斯丁格被追 向海费者谢菲。5月初,就在索尼开始为全面恢 复PSN网络制订计划日程之时,黑客再次发动了 攻击。又有数千名用户资料着岛,相关技术人员 对此束手无索。

PSN的复归至今仍无定期,日本法律界权威 人士料定索尼在未来面临的索赔中将难以全身而 退。如果以某日本美容企业泄露用户资料的每人 3万田元赔偿标准。索尼的赔偿额将高达2万亿田 元(约245亿美元)。即便以当年日本雅虎泄漏 事件的赔偿标准、索尼也须支付386亿日元。索 尼在此次黑客事件中似乎扮演了值得同情的悲情 角色,然后究其前因后果,实乃咎由自取之。早 在2010年中、已经有一些黑客对PSN网络系统进 行了试探性攻击。Geohot也曾经放言索尼的防 御措施形同开门挂盆,然而连番警告并未得到足 够重视、索尼一方面依然采用落后技术保护用户 资料。另 方面采用强硬的法律手段对黑客进行 威胁、最终才导致了不可收拾的局面。我们不妨 以2009年苹果 Tunes外挂事件的不同结局加以对 照。PALM公司于2009年研发了 套针对 Tunes 的WEB外挂系统。用户可以借此交破苹果在线音 乐商店的DRM版权保护枷锁。一向从容不迫的乔布斯对此表现出前所未有的关注,他破天荒地取消了iTunes团队全体的夏休安排,程序员用最具效率地速度找到了被利用的AP,并且通过全面程序升级彻底封堵了漏洞,从而避免了一场足以影响全球数字娱乐市场格局的空前灾难。两个相似事件的不同结局,充分体现了索尼和苹果两社管理层执行力和预见力的巨大差异,也难怪时下的境遇截然迎异。

"PSN门"事件给时下如火如荼的所谓"云计算"概念无情地浇了一翻凉水,数字安全领域的专家纷纷发出警告称企业和消费者不要对云计算相有过大的信心。数据安全厂商Axls Technology总裁迈克 洛根(M ke Logan)表示。"在联息万变的云计算世界里,人们不该对其拥有这么大的信心。云计算就好是,人们不该对其拥有这么大的信心。云计算就好是,就会有越来越多的人开始关注这些信息。"索尼的不幸给予其他同业竞争者无疑敌响了繁钟,任天堂近日宣布将305第一次硬件系统大更新由原先的五月未改为六月初,该社很可能,至于目前被传得沸沸扬扬的"咖啡厅计划"(Wil2),据说也采用了云计算方式,任天堂边

(WII2) 据说也采用了云计算方式。任天堂必然会更加审慎地研判其未来战略的可行性。 "PSN门"事件是电子游戏发展中上一次重

"PSN门"事件是电子游戏发展史上一次重大丑闻,对于踌躇满志意欲重返证界额主宝座的家尼造成了非常沉重的打击。至少在相当长时间内将严重影响其市场战略布局,未来大量精力将被用于影件善后和消费用户信心的重整。至于对于整个产业而言,家尼的失脚无疑敲响了安全的警钟。进一步提高了市场竞争的门槛。将加速产业升级的步伐!



ASCE的负责人平并,史等为"PSW值且他需事件"向用户道歉。







汉灣寨 ,其用在 (铁學) 上、给(學牌 平战) 做场景会更好。 另外此而实在太极了, 棉不好升粉盖取到地面 上述完修的形。



现在来钓酒店了,是一个。当此的铁拳·ANS用 车把我们送来的。话说酒店也太大了,不在炉图画 上坐标可能会迷路也说不定。

在手的白色建筑是传说的"星级酒店。



## 原田胜弘原田胜弘迪拜之旅



来到迎拜一所 动漫!题的每尚后 这是諸ウ ) 仏 乎是曼奥咖啡厅机 与司压的混合物。 这里的女性语号都 是一副日本女局中

生的打扮 班拜风司伯。



存海耳堡时的媒体见面会上共聚晚餐。

#### 致小野先生:

我则才注意到,相比穿西 装 我怎么看那比较适合沙漠 装备。我已经回不了日本了. 可以把《由篇·S铁拳》的最 新ROM寄送。扩来吗?



MAPIRILL



NBG 在这样召集,所是重的新作为流发 事"(我本》 《皇华上动》中《王连前



#### 8和田洋一

日本著名游戏开发商Gourne Eniz社长

x3B0硬件挂了( 如 ) T T 、 想到所有游戏都要NEWGAME STAHT我整个人都萎掉了。啊~全都是我的错OAZ。



同为" 独积 的主人 我 求提介 并 哪不 初作者 《知道和代廷长是职 什么游戏时二红的呢。难道是青公司的《最 修约您XIII》?





#### 稻船敬二

RE-apcum有有技行重導,开发領袖本層使 前進(名克人) E 製起者。(完 他的重領。等众多過名新改的电源 項案人物,直認C apc am時间的模型 Servicion共同trafeapt開个游戏工作實

阿几天去中国的大学里麦进了。

演讲的地方是一所艺术大学 在哪里我和一些学习电影 CUU及游戏等多媒体专业的学生进行 要流。

的耳

手大学进

通过翻译的变流 买 陈 游店其实还不够 个。 时 但是这里的一百名心 学生都很用心地听供。

有用中国对音樂 附處 等 无形资产的重观我真的 觉得很高兴。

虽然日本有不可人 对中国的印象都处于"癌版""条质低 这些方面,我觉得不能把印象停 留在这里哦。

这些年轻的学生吧 "新的中国"作为目标。 拼命地学习日本和其他国 家的多媒体制作。

他们眼里闪烁着的东西是看得见的。

虽然现在中国还看不见"手家治虫""宫猗 傻"和"宫本茂"这些在游戏和动漫声面的大师。

但说不定几年之后,中国就会出现一个"手家 治虫"。

说不定不久就会出现"宫崎燮" 样的动<u>室</u>制作人。

说不定不久就可以玩到中国的"宫本茂"所制作的游戏。

那其中 定会有某个学生能较开名为"才能"

## 金新的倒造力

的证券,我当时还一边这样想着,一边和他们说话。 话。

在我之后是一名采用日本江命馆大学的电影系学生上台演讲。

这学生亦开始还需有戶本人特質的兼處感,但 经月好/。京樣可信,他也开始变 網灣极起来。

> 在求知歌上虽然比不上中 图、假欣慰的是、在演出中还是 能确实感受到日本学生的那股干 劲。

> 学生的年轻气息也我的创 等得到激发、真的整个人都朝气 了。同时也为了让他们一直保持 着梦想和希望,我想给他们更多 的健议。

如果学生们不能持有一颗即 使走出社会也不会被现实所践踏 的心,就无法创造出可以主權现 实高端的创意。

我们还需要更多更多的年轻

希望他们能够怀着梦想与希望。 起制造新的 创意。

可以的话。能和中国以及其他国家齐手协力 创造属于全世界的新创章就好了

学生们,希望你们努力加油。

4F1 F1



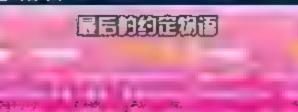
后来能易各方知道的船里。實于4月49 日生历《七山中国国产司》「即叫题去》。 中国是水子水子水为四户"电影"《井、水油》 通过水中国之任务资为传统船游传收款"电

## 掌机销量榜 PORTABLE GAME SALES RANKING

4月最后一周的销货 软硬件均由PSP领先 这也与NOS和3BS缺乏游戏支持有关 《口袋妖怪打子》属名作的扩充作、鼠厚通地附送键盘。两周累对销量8万套可谓相当不错。《最后的约定物语》和《啪嗒剪3》于同一天发信、销量均在5万左右、最不算失卖。或绩也还可以。另外要提的是3月底发售的《勇者斗恶危怪错结箱名》专业版》。在发售四周后仍能卖出4万多套、长卖势头明显



#### 2011年4月25日~5月1日









8

8

5

5





トルルケート ナサモ サイに MDS ■Notemon®AC ■2011年4月21日■4800日元



第2次2 ボット大战2 破税額 ■MScr■ MPc■2011年4月14日番\*328日元

国主使氏 冬 携带版

ブロ野球なビリッツ 2011 「Wanton 」 Pu 2011年4月14日 第5880日元

 ■Honeybee ■A v :■ 2011年4月28日 ■ 3129日元

Stamen Sky in Winter Portable

名侦察柯南 医宝石轮囊曲

**2女 ま無さま 温 「る Por 申 e 4人の s 4 \* \*** ■4 them v ■AV ■2011年4月28日■??25日元

名級値 1 + ・ 巻 × 宝石 - 轮数曲 ■NB ・ ■A v 5 ■ 2011 年 4 月 21 日 ■ 50 40 日 元

adv fin

nimendage + care

■N relando ■ETC ■ 2011年2月26日 ■ 4800日元

#### **通行禁制 19**

- 1147	<b>具向新</b>	
3DS	2万5331台	94万9286台
ND5	1万2887台	62万9209台
PSP	6万323 告	79万4174台
NDSL	474台	2万2546台
PSP go	330台	1万7359台

94万9286台 9267万6053台 1708万8464台

COLDEN (EXE GROSSREVIEN).

栏目主持: 雌月



3月上旬各大学机都是有新作会南 建次坪分的两款 作品约是在4月底发售 《啪嗒啪号》的官方中文版章和 力限高 虽然翻译略有罪欲 但整体诚意和本身素质都值 得替许 贫得:"热血推荐"的行绎。另一款号称"振兴 JKPG 的《最后的约定物语》字目宣传很足 优点和疑点 都校明显 小「mage Ex下能推出这种素质的存成也算准 新可靠了

本种自采取商分配分享分割 再中午分在火 表 医约 产分存的 4分2 0 07 种面推导 级别

#### 啪嗒感3



(暗中电): 系列" 最新你。 掛束典型一東为A = APG; 对 角色培育和联机要素进行了大幅强化。就学讲述明底化身种可 或美雄。每7位是不同那個所值的黑暗美雄对决的故事。"

也然為成妥成了A RPG,但本质依然 没有揭露着乐的奏游戏 不如说本作是

数 "M RF >" 更为贴切。 "刷"的问题其实从《啪噜 虚?》开始就已经露出留头,然而到了本作不但没有收 放,反在要本加气,这并不是一个好现象。游戏的联机 要素极河相当好,队伍任务和前往对方的铁匠铺锡化装 商瓦斯更量偏得一赞,遗憾基而模式图PSN目前还处于 瘫痪状态,我们先丢通过该区能与全球玩家联机游戏。

**喜**以本作未免有点生不遂时。ি后题 下本 作中文級的数率。不但与压版同类发售,且 翻译等要才養 A信 角色命名除外)。



43. 2. rr de

更受破集害素,联机系统也能统庆有批判 常人爆 精彩 肩足络个人英雄主义发挥 到强化, 虽然可以促进玩家交流 互动。但是对种自商战的人来说 庆量太 寸芒刻。

。 - 以一作一点所作游戏类型,添加 - 2 有了英雄临的存在 战斗场和局 \* 子模数。不用游戏店哪需要顺 繁地周级 刷技能 刷装备始终 早件让人提不要的事



■ A MAN A

#### 量后的约定物语



"每关日式2008" 但号的第1等作品。故事讲述了 <mark>核具要攻下的使导工問題執英語:而手持其金式</mark>图 张美亚骑士之两所立下的的定是最后的希望。"

过史的主軍剧情 整个故事在一天内展开 情 う破为意義。遊戏以强制制情和自由任务两部分交替的方 武器、情节发展、多达8种的结局也让玩家有反复游戏的欲 望。作为核心的"敌时的"系统在BOS、战中很能本现出战 ★价值 饲料一系就大法复生的设定。也在超战时无形地 曾的子压力。以不消耗SP为前提作战的话,玩象在习得技 笔 指定战术附都需要动一番脑筋。不过游戏存在着硬伤。

游戏作式变似于传统是言探索类RPG 不

几十个自由任务定成的方式大同,异、多周目游 戏树容易让人产生厌倦感。而游戏中的未入。 别与中与舞剧性方大够写明。



总分

京 社

责,但质量还算句佳。视角和系统较为 统电算得上杂切。 剧情部分的细部描写也 复古硬版、穿插了 些服务型

★★★☆☆ 暗下,但游戏整体的对玩变还 有待提高。



下了功夫。但是战斗中本能看 到自身角色,感觉浪费了华丽 的人设。

## FERENIEW GOLDEN EYEAR-DEDTH



说到场景元素就不 能不说"水"、水一度 作为 (MH3) 的主题。在 游戏中有着举足轻重的 她信,虽然移植型PSP后 **大为机能限制而删除了海** 战, 但水带来的场景美化 效果并没有减少。游戏中 最能代表水的三个场景是 福岛、水及林和展流,分 界代表了二种自水相关的 地理形态,海 湿地和河 1。被海环境的孤宽原槽 (MH3) 的主放地图 惠 严有下的。水利海滩涌入 的粉水在浅滩处汇合,形 成了组基独一九一的景 观、给人以深刻的第一印 額。而水及林则是以前作 弱中密林的水要素加强 版, 到处都是被水浸没的 显地以及阴雨气候仿佛可 以上人感受到推之不丢的 **\$1**、不过说到和水结合 得最好的地图,就还要数 本作新增场景质 在, 作为 (MHP3) 的主题地图。

新的世界

得益于(MH3)登陆到机能更强的 NE平台,所以相比移植自PS2的(MHP)和(MHP2),本作的音画都有一定的提升,为玩家展示了一个更为逼真的(MH》世界。其中画面提升最明显的就是场景,不仅近景更加狂愿逼真。还景也刻画得非常到位,虽然很多近景只是作为背景使用,战斗中并不会利用到,但制作组也是一丝不苟地做了出来,精美程度甚至不亚于经常使用的近景。另外游戏中场景的构成元素也更多不化,部分地图增加了场景的可破坏要素。像是系流的建筑物,以及砂原的双雾和石柱等,在受到怪物的猛烈攻击后就会分崩离析,进一步增加了场景的真实性。

缓缓 东动的条水加上时不时客下的枫肚、充美表现了本作的和风主题,另外在枫树林深处的瀑布背后、则是由原水冲岛 主来的容洞,站在容洞的边缘处望去,精致的容洞层叠地形尽收眼底,不得不让人感叹水这个自然于后的深厚造诣。



#### 新的怪物

有新的生态环境作为支持。游戏中怪物阵容也得以注入新血液,此前就有来自于《MH3》的海龙种和兽龙种,两个都是专门为新环境设计的物种。海龙种是取代之前作品中鱼龙种的存在,和鱼龙种一样有着流线型的身体结构,方便在水中活动,但同时也有匹胺,即使上岸也不会像兔龙种那样行动迟缓。海龙种的代表是《MH3》的标题怪物海龙、不过由于海战被恶除、导致主要活跃于水中的海龙也一并被删。而剩下的水患和炎龙龙又挑不起大梁,所以本作新追加了在沙漠里游弋的潜口龙,以及出没于冻土的冻戈龙。

和海龙种相对,鲁龙种则是地面的于看,它们用两足行走,但又没有像飞龙那样的建榜,是一种已经完全适应陆地生活的怪物。(MHP3)在保留了(MH3)所有鲁龙种的整础上,追加了生息于溪流的鲁龙——尾追龙,以及比原种免难维的亚种鲁龙水碎龙和钢锤龙。这样一来,鲁龙种作为新物种,短时间就已达成了全地图制载。无愧于地面王者的称号

不让如此,作为对"《MHP》系列"的重视,这次厂商又为游戏增加了一个全新的物种"牙龙种",代表怪物是有着无双之疗人之称的"雷狼龙",作为本作的标志性怪物。全新的外形设计以及攻击招式让猎人们搬前一亮,所以一登场使获得了极高的人气,相信有雷狼龙作为原丸,牙龙种在以后的作品里也会开枝粉叶。



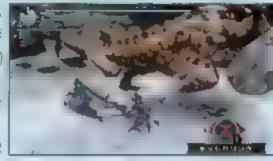
#### 更完善的原统

#### 随火猫强化

随从猫是《MHP2G》中加入的系统、通过 让艾鲁陪同抗家狩猎,让单机抗家也能享受多人 狩猎时的乐趣,不过由于起初艾鲁的行动设定不 合理,最终成为附属品般的存在,有没有都影响 不大。新作中对随从猫系统进行了强化。首先是 影响艾鲁行动的属性细化,从以前单一的性格拆 分成了攻击方式、性格和攻击倾向三种,玩家可对交鲁进行更细致的筛选、培养出符合自己要求的随从猫。同时随从猫的数量增加到了两只,从而实现更复杂的狩猎配合,如玩家为弩手时,让性格为平和主义的艾鲁司职回复,性格勇敢的艾鲁近距离吸引火力,自己则在远距离狙击怪物。真正让随从猫在狩猎中发挥作用,可以说这才是厂商当初加入这个系统的初衷。

#### 武器回归

武器的回归则是相对于 (MH3) 来说的,起初 (MH3) 以回归原点为由,大幅削减武器 种类,这种无视老ी人感情的做法,确实引起了不少不满的声音。不过好在本作并没有照搬 (MH3) 的武器种类,双剑、铳枪、狩得笛和号器数回归,并目和 (MH3) 的武器一样都加入了新动作,使游戏的操作性和观赏性都大幅提升。另外武器里来自 (MH3) 的新击斧也同样值得瞩目,"(MH) 系列"向来都是一场狩猎只能一种武器用型低,而可变形的新击斧的出现则改变了这种现状,斧形态和剑形态两种截然不同的操作方式就像使用两种不同的武器一样,如何根据



后作品的武器带来新的发展方向。

#### 《《图》》的展望

推出强化版似乎已经成为系列的惯例了. 连《稷洋洋的艾鲁村》都要出《暖洋洋的艾鲁村 G)、何况还是正统作品的本作。从游戏的内容 来看,本作可以延伸的地方还是不少的,比如 难度,为了赡赜新猎人,这次的游戏难度明显下 降,大部分任务单机都整轻松完成,联机就更是 "无效",以前那种需要竭尽全力的感觉不复存 在,而且从任务的段位划分来看,没有G级任务 的本作在維度提升的空间上还是很充足的。其次 是满战、说是出于机能考虑没有放入《MHP3》 里。但以本作的移植水准来看, 其实要加海战还 是可以的、就看Capcom想不想做了。当然,以 上说的只是既有东西的改良 如何加入新的东 Capcom最需要思考的。 



以"世代交替"为主题的PS时代异色RPG 作品《跨过设的尸体》(似下摘称"传尸")即 再经过重制整阵PSP平台。这一次不只是简单的 移植、而是绘制新的背景等等。各方面都有所强 化。下面就让我们来看一下本游戏的制作人兼结 制供回省油的一般采销,揭接更多"传尸"移植 的量新消息。

#### 美田省治

本作的制作人兼编剧。 早期曾参加制作家用机RPG 《天外廣镜》 MARU》 代表 作有《重装机兵2》 《跨过 我的尸体》等。

## 林田省治热说"俺尸"

辦區資濟《以下傳來轉換》 教认为游戏系統簡单易懂、雖祝要素众多。反复游戏性高、再加上600日元的低价格是它要欢迎的理由。另外还有喜欢游戏的人们在网络上口口相传,围绕游戏进行了讨论也有很大的作用。因此要感谢下载本作的FANS。PSP重制版会赠送特类给持有PSN下载版存档的玩家。

其实是各人方式每年每何。优在本证的 有公司的AOGO供付有进行和数值有差价。 Man LOGO进行了细小的改变。在不改变之 前印象的同时。使用了大胆的颜色。

——但有什州进行大幅的政政吗?

學國。和重制的方針是一样的。把那种一看 就是属于"條戶" 风格的东西进行延伸,把 剩做有点不符合"條戶"的部分。不管多組 做都一一进行修正。事实上LOGO的"條"字 就是做了修正的,使读起来更加客員。

· 定就是不管多点和微特地方都是意刻。

放后进行修正呢!

游戏部分法术和攻击范围 的平衡等近1000个项目 其中可能有七成左右是玩 家感觉不到的细微调整。 当然我们也有尽量满足玩 家的希望而进行的修改。

<del>医一</del>瓣及现象骨架动物原 具体是基带动性

排風。有很多人提意见问 没有隐藏内容吗? 所以这次追加了"里京都"。有相当强大的敌人 登场,估计对玩家来说会 比较棘手。希望玩家经过

着子世化素器化、再进行



使新生命逝去的关键人物



## **坤秘的设定画集!**

■指引 族进行驱鬼的天界使者。 和黄八人十分相似



■佐岛真 实先生的 最新设定

■藍色头发的美男子、会在 故事中以什么身分登场?

▼被朱点鬼予夺走 的孩子。





挑战。

-- 优哉 "任代责任"和特民运行支持高级 罗芬朗的生化有效有效和新的基础

黨國 首先 可以交神的神灵数量增加了 其次》以前有《振喜欢这个神灵。但是为了 更快提高一族能力的上涨没有必要和他交 神言好意實啊"的抱怨有很多;所以这次和 阿一个神灵多次立神》神灵的等级就会增

- 普通灌出粮水

楊淵潔 不能超越最上位神灵的能力。而且康 本神灵能力的平衡不能被改变。例如水属性 的神灵不能变成火展性的。如果这样变化了 会很奇怪,不是吗?

-- 各面定的种类链行业种就性介质证证底 技能或特合指了吧! 林雀遍龙

创造一族。育成系統范围还差比较广阔的。

**移创作中枢创发系型摄代代模系造和超型车** 和爱是不是真的!

华丽。虽然可以调整攻击范围或武器强度高。 使它更华丽。但是果然还是追加新的系统是 最好的改进。这样也会更加刺激不是么?

地畫書

▓■■『 他到新要素》 前作與义不能进行合 体。本作真义可以进行合体攻击。和法术不 門。因为臭义不可以维承。所以可以给法术 提供支援。如果同时发动三世代的真义,基 本上可以发挥一击秒杀BOSS的成力。

----本作技化要立先各是对背层是各交加口 **非视学**:

《圖》不破坏"幾戶"的风格的话,現在的 画凤是最好的不是么。并不是一定要应用量 新的技术对游戏进行改造啊。重要的是如何 传承之前的世界观,在必要的时候才使用最 新的技术。

**□ - 群是说是在任言中 | 按**资深 | 焦点用的 技术唱员

鄭門『我认为续篇也漫必要』2D画风反而更 好不是吗?

🧱 🕮 - 目前还完全没有呢。但是有很多 点子,这些点子一个个的都堆在一起实在很 不像样。所以现在还什么都不能说。顺便。「 这次作品中受意迎的系统会考虑活用到下一 作,希望听到更多大家的意见。

本辑前线将为大家带来由Konami与Tri-Ace联手打造的商款 原创RPG,在这款名为《边境之门》的游戏中,单帧模式下玩家需 要操纵主人公与搭档一同智险,而在联机游戏时则最大支持3名玩 家、共6名角色一起来驰在边境大陆上。玩家们可以期待这栋是 THE RESIDENCE OF STREET

## FRONTIER GA

onamixtri-Ace

#### 边境之门

这是一个人人被张升界、身子保食、充满克革的时代 静能中的"双人开拓者"发现了永知的大概<u>"边境"</u> 对于文明程度与生态系统亦是未知数的连接 为了这水从朱色过的牛盛资源。各国都表示出来厚的兴趣 拉心会基本的家之同学手的"双人开拓者" 建立了为了开拓通境而完全中立的"开拓者人员 后来他们两人被排出英雄、成为了开部者们包裹



▲主人公品 一名新人开《 拓者、准备 地。他以开 斯者公会的 出发。 上了實驗

## 关键人物直击访谈

### 五反川义治

Tri-Ace董事长

#G作品的制作



Konami制作从

燙》与《扎克与恩普拉 的之游园墙》等多彩的

## 为搭档各自书写的故事

本作的世界國為另兩位亦有者美國有美國民會體者有着必須与推掛一起进行家人智能的义 多小推诿福標有名同句目的 用此根据能等推诿的区别 被事本身也会完全变化 下面介绍主人公 多位搭稱中的运动

初期武器。双手剑

与主人公同时期来到边境的 新人冒险者。懂憬着传说中的现 人开拓者。 初期武器、片手剑

被称为次世代英雄的 老字。被公会管理者予以 信任。担任新人的指导。 初期武器。权挝

在边镜土生土 长的二世开拓者。对 于外来的开拓者怀有 自卑感。

#### PINE TO THE PROPERTY OF THE PERTY OF THE PER

- 建胶合作针测的契权差针出现?

向卡德曼《黑下简称向卡》。在寻找可以 一起制作RPG的公司时,一开始就想到了 Tri-Ace。每个星期都去联络,好几次以后 转于能够和五复田先生进行高读了。

五旦開業論《順下筒等五貝開》。是这样 的局。我一直不知道呢(笑)。

至量間。我们Tri→Ace这边的话。──無是 将企划确定之后向发行有提交出去。但是 这次以"这个RPG怎么样?"为开端。被 ""反"提交了全划。之后经过数月的会 议,终于将游戏的架构确定了下来。

——原本本地。在群之原则故亦能如直在 名画特政会进场心

典學》企划架构成型。是直到五反田先生 提出与搭档组成两人小组冒险为止。 ——一开始是《单人穴》《易廉·黄泉湖 ·

● 不。一开始就将承视作为前提考虑

**進展開**。而且还是回合制。

詹爾(英)。这正巧是到企划完成 之前最花时间的地方。虽然一开始是我们 这边提出来的。但也不禁提出疑问"这样 做真的没问题吗?"

**亚星间**。记得当时的问题的勒是回含制与 联机游戏方式的亲和性呢。

■ 因此才考慮设计出了"AF系统"。 就算在其他人输入行动指令的时候。也能 够保持一贯的节奏游戏下去\*\*\*\*\*详细情报 就请期待接下来的报道吧。

本人,我们是其他。然乎就这些指定充满了 维力性。

**自己更我们为搭档准备了丰富的自定义要** 

## 可进行最多3玩家6角色的联机游戏!

本作可以选择達入任章玩家正在发展的故事剧情。進行最多6名角色一起盲體的 联机游戏。单机与联机两个模式下不需要 变更装备与设定。可以随时召由自在地造 行切换。战斗虽然是正规的指令式战斗。 但在联机模式为其量身打造的新系统的作 用下。从而变得具有战略乐趣。

多人协力型全新指令式战斗



▲联机游戏时。可以体验到空机或 家选择的搭档的剧情故事。 奔向未 知的世界吧!



■▲战斗中,顺利。 打出连技可以积富 "MosatAP"。利, 用"MosatAP"。可, 以展开各种各样的。

章。主人公是包括脸部在内都能够完全进行自定义。而指档的装备与服装等也可以 进行自定义。因此在联机集合时可以好好 向其他人炫耀了。

五星間。我们觉得日本的玩家也许比起生人公。更喜欢对搭档进行自定义装持。目此大家可以认为这是一款考验大家搭档要的游戏。

(中) 而且,游档是可以从全部15人当中 选择的。他们各自有着不同的故事,只有 全部了解之后才能看到整体故事的架构。

在现实社会中,朋友4人在一起的时候相比,在场的时候,原2人在一起的时候相比,在场的气氛也是完全不同的呢。本作就是这样一款将"两个人"的重要性进行彻底追求的作品。

----最似马承似的路底在觉得直到吗?

向作。本作的联视与单机都是在相同的世 界进行。因此不需要特地将队伍维承进行 更改。就以平时的游戏方式就能享受联机的乐趣了。

重議院: 固此可以让角色不受约束,自由 地进行成长。但相对的,如果让搭档成长 为专职回复的角色,单机模式不可避免地 会变难打一些。

向专。最说单机模式也能玩,但我们还是 侧重制作了联机模式下的乐趣。请大家期 待吧!



### Konami¤tri-Ace

下面大家看到的就是另一款Konami与Tri-Ace联袂打造的RPG 了。这款名为《建宫的 被稿》的游戏。目前的 情报只有错综复杂的选 宫与移植的少女。这究 光将会是一款怎样的 RPG呢?就让我们权同 以待吧。

文 自众 美编 咕ゅ

#### 迷宫的彼端

onami RPG 发售日末定

■本作的主感觀、充满神器鑑觉的面。 **阿克食食养来集神一款游戏**/

## 少女与迷宫

在迷宫中彷徨的少女。她是本作的主人公,还是引导主人公的角色,现阶段还不明了。但是她罪统 真的表情与美丽的银发、不经意间的小动作都能深深地吸引住玩家。 已经确定的是,玩家将与少女一同 探索这个神秘的场景。

日達宮斯的会是少女明都別別的 准審家進宮。或是進高進宮。 健園还有標多



## 夫键人物直击访谈

## 《迷宫的彼端》篇

## **开设只是很有较不研究的共和**

向卡信音(以下管理向卡)。一开始是五 反由先生说想要研究306 (笑)

至夏豐文為《賦下首尊至夏報》。是这样 的呢。大概是2010年E3展正式公布之前。

图为五反由先生也是技术流的人呢 (笑)。但是。只为这个意由是没可能借 到30S的开发机的吧。因此,我们就讨论着 建立一个游戏企划好了。

向卡 3DS的卖点是立体成像,但Tri—Ace 的话果然还是想做RPG吧。于是量等就定位 于3D迷宫RPG了。但是是初的全划可是完全 不同的东西·\*\*\*\*\*

工具書 → 当时是提该做虚拟恋爱游戏 呢(笑) ≥ 1

向卡:是有那么一回事呢(笑)。不过、虽然决定了做3D邀言RPG,但如果只是技部就 验地做,似乎会变得很无聊\*\*\*\*\*\*\*

案带来了灵感呢。"

●常: 虽然原本是有关之前提到的虚拟恋爱游戏的提案。但以其为契机。要保持少女一直存在于画面中。并且以少女为中心推进故事的构想就完成了。在那一瞬间,就觉得这样似乎行得通呢。既能避免3D迷宫₹PG常见



的系統范阁墓。又能让故事性与外观增 急不少。

则量。真是尖锐的问题呢(笑)。这个前请: 允许我先保密吧!

· 特别作到特殊的主要大概是"中世界别 市少水""那么是现象直接根据少女吗?这 是说,就家会根据其他的自己呢。"

——少女保持说话与行动吗?

则于: 海筒直是说个不停的! 对于这名少 女,制作组领注了大量的心血,没有忽略等 一个小细节。相信随着游戏进行,玩家会越 来越发现这名少女的魅力所在。

**基份而表明的位于** 

● 更强度30速官70PG。但是使告人前间的 感觉性。

**凝異關於光看这些因片也许会有这种感觉。** 

但游戏的一部分的确是30迷宫哦。

自己的含着森林的神秘与美丽。我认为这些描画正是Tri—Ace独有的风格。

斯曼區。虽然游戏是3D迷宫的G,包我们 想把世界观与模質效果弄得稍微有些区 则。其实游戏高面是以设计师一开始提交 的意境图作为主题图进行制作的。

高。東抱歉:这部分也请期待今后的报道。我现在能够理算的是,设定会让人 感到非常意外。解读的提示就藏在主题的 中。请看着这张顺发挥短象力吧。石莹与 上空频泻而下的光辉等等。全部都是解读 本作之谜的提示。

正具實。虽然現在还在开发中,能够近常 的部分很少。但与看上去相反,依然加入。 了我们惯有的狂热要求,敬请期待。

●专《我们的目标是将其制作成能够引领 3D6的游戏。也请期待今后的报道吧! 用"



美編 10

## TALESOF THE ABYSS

推定专用。特别是由非经到可能等的本作。 按定理相。特别信息都经到可能可能与原 为自己的一种型流水延期的证明或是非原成的 为原之之一个合作。这种证明是不是一个条件 液理者为各位。《传说》而其带来,产业。 次人水边中的重要最近。"多种来看用的 次十分。"

深渊传说

NbG RPG 预定20 年6月30日

日版

群 四 四 2

## 河河河域。

## 一六神塔

与主人公一行人敌对的战士们。身为传诵预 言的"罗泰莱教团"防卫组织的最高级干部。他 们的思想却似乎各有不同。

罗爾莱教团防卫组织 "神托之质骑士团"的特务 师团长、疆照密令阻碍看卢克一行人的行动。性格做量: 而自大、但剑术则是超一流 水准。



■命条的提与看源 阿令死卢娅众很源 住下倒和他有的



手持两把唐业枪 冷静沉 着的女性军人。也是指导管经身 为教团见习士兵的蝴娅的教育。 推舞巨大额刀的强大巨 双、昂首突入敌舰的身姿。无

愧于突击队长的名号,

寬之

事作的是当某金<del>拥有某两组一重三的自由是一下这里介绍一下对战斗有利的</del>

几个事情

11

11

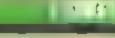
#### = 1 %

这是在战斗中能够获得的特殊 道具。在装备C核心的情况下提升 等级的话,角色的数值成长将会带 上奖励值。无论是攻击还是防御、 培养你喜欢的数值吧。



#### · ]

战斗阿斯姆进行各种技能操作、 列如能解且避敌人攻击的"急悬牛 伐"。在等级硬斗时,可以根据装备 的C核心储器的奖励值来逐渐习着。



这是在冒险中可以获得的特殊遵 員。装备在任意的术技上,就能获得威力上升之类的特殊效果。而且该术技使 用欠数越多,效果发挥越大。

## STORES



## े जानमा अस्ति । तस्य द्रिय



■聊天財歷全程语音 半身像特別插圖也能構动起玩家 的情绪

在 城 镇 或 迷 宫之类的地方移动 时,画面上有时会



操控凶暴魔兽的内向少女。曾经是教团是嘉指导者 "导师"的守护者



音素学者 拥有操控潜业 人偶的技术 自称 "春秦之迪 斯特" 的自恋狂。



文 酷洛洛 美編 咕噜

CARINA OF HATE SID

**样点。 150%。 加速多型法。 加**克 RISERKETSON. HOUSE 人古宋本自己运动图日

#### 蹇尔达传说 时之笛3D

A + RPG 特定2011年6月16日 日版 对应图功未定

1938年在N64平台留下热销记录的知名动 作冒险游戏,如今将活用3DS机能,以更容易 上手的操作 更具限力的度面重新登场 这次 报道中就让我们 边更深入地解释故事制情

边介绍牧事中心的二位角色。请欣赏被刻画 得更鲜明,更要亮的二人造型吧





#### 围绕着一角形徽章展开的故事

非报本作关键的是《三角微章》传 谦。曹经修遵了海拉鲁世界的神灵们。在高 **开世界的时候留下了神圣的黄金三角蟹章。** 

罪个地方 也成为圣 地。古代 的贤者们 为了守护 徽章不落



入坏人之手而建造了"對之神魔" 封印起来。

据说如果心术不正的人能碰到黄章。 整个世界就会被邪恶力量支配。 因此撤漳被 **並無重重封印保管在时之神順中** 

如果是古年林克部

 有注目 成、许易年的数 4 尼感到图察的林克 电 的方体學學者看和少年的代 完全不同的力量

▼少年與夏季能依而青年 林克可以强到机事情有很 多 例如公马用由移动

经气管银

备战的

(本作的主人 公是居住在森 林果好,克里族的少年林克。 科克里族每 人都可以驱使妖 情,林克是惟一女有使役妖精 的, 周围的人都很相心他。但 是某日人妖精钢比带着某个使 贫前来拜访 故事的齿轮开 始大幅转动。当初幼儿的林克 因某件事而沉睡了七年, 醒来 之后成长为青年。跨越时间 的林克姆迎来怎样的故事结局

呢



▲即使成为青年,少 年时学会的购留技艺 仍然记得。为重细强 的身体即使是巨大的 弓也能熟線使用

## 允满量水的沙漠民族

在海拉曾西侧沙漠中属 住的达鲁多族男子。现在在 獨拉曾國王丁下任官。表有 上看好像一个忠臣。但充满 惡憑的眼睛诉说着他不一样 的野也。用寒尔太公主的话 说他在欺骗王族、但是谁都 没有办法制服他。

▶▲低垂着头表示膜从之唇的同时 又同机而 动的加农多洛夫 某一天 终于显示出了他的 舍弃忠臣爱面的加农多洛夫一副桀骜 不逊的架势,虽然口出狂喜,但他确实是有如 此实力的强敌。林克为打倒他而跨越时间不停

海拉鲁国王的亲生女 儿,海拉鲁王国的公主,虽然 还是天真浪漫的少女,但它其 备伸秘高贵的气质,深受国民 爱戴。与进入海拉鲁城的林克 聚后,一看到他就认为他具备 驱除置盖在海拉鲁的邪恶势力 的力量。因此告诉林克王族的 秘密。 角徽章宁泽的是他的 所在位置。



▲林克和西尔达在海拉鲁城中市走的相遇。

▲和年轻的身 影不相衬的有 ■深沉思虑的 少女 为了把 海拉尔从危机 中拯救出来而 收助于林劳" 但是一







▲身穿体操腿、展现出不同于平日感觉的女主角 们,还不赶紧按下快门,执下珍贵的一幕





4生角的妹妹果音 浡 校的实习老师大谷枝 子 奋游戏中也会以体 機服的裝扮登场電、





本作中抗家与女主 角们关系变好后,就些利 刊"摄影的间"系统、选 经多种角度为她们拍下第 片。当如们等上体操服的 时候,把PSP当作取量器 的你会不会有点概然呢?

- 漢下的女生角仰。 **支東乐的表情自然是丰富多彩。这次** 表體集为阐咲野乃香和

#### 的。关野乃會

性格开朗活泼的女主角。我



#### > 原水主

与野乃香成鲜明 对比 平时表情相对 冷淡的实原水里 怎 么样才能让她展开笑





本作中一共收录了70首歌曲。曲目 和前作完全不同。收录曲以2010~2011 年J-POP、热门动画、游戏歌曲为中 心,之后还会通过下载的方式追加人气 高的歌曲。

V-4 P			
歌曲种类 曲名 歌曲神美 曲名			
J—POP	1 頭では 学べ	å <b>≜</b>	舞九空鳴曲
	*t = 9 = 3 = 2 = 2 =		
	Wish For You		アイキャライネナ
	ありがどう		Tally .
	天体规则		当日 00 10—4
	<u>FI</u>		
影视	制力、相		Rotter Farmination
	MISTER		4 × 6 数据
动画	One Day		DON T CLIT
	出自《海贼王》		Mulberry
	No buts 出自《應查 第书目录》		ユータスト 鉱
	F. 39- , 3-4	Nameo	吹き
游戏	トレー田自《怪物簿	原创	・・サミ今日も絶
	人 携带版 当战 自		好调
	The world s all one		2 + + 9 4 .
	出自《偶像大师		AF From the
	キョノキュ 出自		Sky
	X偶像大师28		+雪型2000

音乐爱针者喜欢 的"《太鞋之达 人》系列"又有新 作品登陆掌机平台 啦! 选次PSP平台的 《太鼓》是为了庆祝系 列10周年发售的一部纪念作 品。一起表看看这软作品的 相关情报吧



▲根据从右向左移动的鼓点来到断敲击时机。结成一定完成 率局就能顺利过关。 - J. (111)



与分散在全国的道场主进行课题曲的战 斗,通过"全国神轿战"夺取阵地。完美展 奏课题曲时, 画面中央的槽就会不断蓄积, 每当蓄满后就可以对对手的神桥进行冲撞。 不断撞击对手占领更多的领地,最终领地多 的一方胜利。毫不留精地打倒差场主肥



▲全国各地等待律战的道场主 每个道场主都对应不同的课 趣曲 打败所有道场主 达成全国制裁:

# 小 小 大的 "点!

## 行为等的部门关!

游戏进行到一定程度时会出现"帮手"。在做 斗前设置使用帮手的话,将会在战斗中出现对演奏 有帮助的效果



▲进行借出后可以带封手击退 从而占领对手的领地扩大自己占领的 区域



胜了诸场主:接着挑战其他县的诸场主,称霸全国吧





## 的规划

本作中必求技被称为"特殊抵机",是使用到商 面左下角SP機的强力招式。战斗中攻击敌人或受到 伤害都会累积SP機,最大可需到4格,根据SP機的消 费量不同,可使出二种效果不同的必求技。



#### 消费一格SP

### 觉醒

消费—格SP使机体能力—定时间内大幅提升,提升的类型根据机体不同。分为"攻击UP"、"平均UP"、"速度UP"、"防御UP"、"速度UP"、"防御UP"四种。另外觉醒后还能使用一些平时使用不了的探式。



「▲整角等高速振躍后会要为毁灭模式

### 消费两格SP

### 迅疾攻击

需要接近锁定目标才 维元的的必杀技,发动时需 要根据画面的提示按下相应 少数多可攻于4 点。但是一种果按错或未来 是及概算。

#### 具有压制性的重力攻击



▲进行和國政委馬曼達或後对接望

● 中电的 欠數 越多 所要符 等 短键组合 中越复杂 当 就 威力也随 下端優



#### 消费三格SP

ちぬ 使ゅう 「新雄」のを使出してみ 1、原产未让上区,与建选。



戏扇的大型GN加农火力非常强

▼ 類 申接 近敌人进 一 近距离 y đ,



上,新國 GN類型浮游炮展并华丽的狙击战

曲 ■《剧场版 机动战士高达00》



▲使用馬兜武士刀部 接近型机体 也有高 人力的射击武器



▲试验型勇者式的指挥官机 可以变形为高



出自 《駒场版 机

动战士高达00

《机动战士高达00



▲搭载可存任何距离作改在武装 是一台平衡性协任的规律



出自 🍱 (机动战 士高达00



出自 《机动战士高达F90



出自 《机动战士高达00》

▲ 他天侠岛达的后望起。 向棒也是 重视射击的扩体



亚历克斯 沃兹与是19世纪末的著名富豪,他先作为建筑家赚得第一桶金,继而发掘出公元3000年前的阿布努斯王国遗迹,在考古界声名赫赫的同时也要得富可敌国。本作的事件,就是由他的遗物出现在拍卖会上为起点而展开的。



直接推击

圡

水

大学讲师兼考古学者,由于性格顽固而 被学生们称为"石头先生"。从某起事件开 始,从此闭口不谈任何有关家人的事情。

▼主人公约翰和艾米丽向齐利摩打听阿布 努斯遗迹的详细。



为游戏配音的

1980年出生, 1988年作为廣 員出道,出演述《交响情人梦》 等人气电视到和电影,

# 艾米高校

1983年出生、在《医龙》等 电视到中有着上往表现。



老师3 .

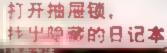
1998年出生、出演过《徐木

# 序章故事介绍

# 1. 遭动的事件

新人摄影加艾米丽的第一份工作就是采访著名小说家费 罗涅、她与新闻记者约翰两人一起来到费罗里的家,却发现 此处一片狼藉,且费罗里也不知去向。

▲费罗海的房间被不明人士翻譯一 团乱 究竟是谁 出于什么目的这 么做呢?





▲调查房间时在抽屉里发现率写的日记本 用 触控笔打升抽屉,把笔记本拿出来吧

# 27收到的不明密码筒

费罗涅失踪的第三大、约翰就权到了一个小包裹、发件人正是失踪的费罗涅。打开包裹看到一个奇怪的密码圆筒、该圆筒是19世纪末的大富豪亚历克斯留下的遗物。以该密码筒为契

机、约翰和艾米丽两人被卷入了图绕

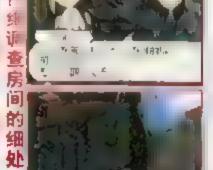
富豪遗产之迷的事件中。一这是什么意思?



▲▶打开收到的小包裹,里面现出19世纪知名国豪的遗物。为了获得费罗湿失踪的相关线索 约翰开始向该密码版发起挑战

▶排列查换纸录上的 字母 形成打开密码 偶的正确文字列

RT



▲约翰和艾米丽开始对 房间展开调查。

◀小包里还有一张写着不明字母的纸条,似乎会成为密码简的解码提示。













国立半藏学院一年级学生,虽 然本人很努力,但却是个总会闹出 许多问题的麻烦制造器,不习惯战 斗,擅长谍报活动, 以是新生。但作为一名忍者有看超说是新生。但作为一名忍者有看超



本作并不是单纯的卖肉游戏,还讲述了国立半藏学院的少女们的日常生满学院的少女们的日常生活,以及为了信念而战斗的美丽而梦幻的故事也值得关注。

▲▶本作的刚本由负责了 4428 被 封锁的避谷》 副本的北岛行德负 世島行倫 撰写的 超热而剧本!

男人们的梦想微媚放了!



職機可自由更換 辦戏中可以将获得的原 業以任意組合的方式穿在女 生角的身上。搭配出自己事 款的类型吧。

首に、1人給海水水の大小

▶女主角的餐恋 可以从任意角度放置



# 编织新时代的故事!

打造出人气RPG "(世界树迷宫)系列"的开发了组将与"(工作至)系列"初期作品的开发者展开合作,为正向看游戏员的NDS加索旅了个助头。用西特特能力"导列

# 诺拉与刻之工房 雾之森的度女 /-5±=012 80±0±4

术"的巨女将在与人们的交流和冒险之能中增强战长,下面就为大家介绍本作已公开的情报。

本作的主人公名为老担 7-9 ,她因为某起毒外事件被体频是坏魔女。为了洗涤用己的服 证初餐和镜子里的人们展开交流。她的特殊能力"导列术"能操作物质时间,使用导列术完成 人们的委托,就能利他们加深联系 并选到新同伴。与同伴们展开的不同离验 也将给结局带来影响。历经艰辛的诺特最终提成为独当一直的导列术师吗中魔女"贝拉"的具实身分究竟为何中以收都是开发者设下的悬急。

相比"《I作零》系列"中的炼金术、导频术的关键词是"别问"。使用导列术需考虑通复的过去和未来。即该素材曾经是什么,以后会变成怎样、该积聚。1程也是游戏的东腿之一。素材既能变成玩家的预制通复。属于也会发生事故要出不断的新物品。比如玩家会接到镇民的委托、要求寻找反季节的药材来治疗妻子的疾病。这时不仅要准备规定的通复,还需根据委托的理由做出相似的反似。通过对话来加深彼此的联系、在完成委托的言始途中,与保知通遇性属家常便饭,这时必须得借助同伴们的力量。目前本作公布了主人公诺拉以及两名同伴卢慈和可可的人设、他们均由"《世界树迷宫》系列"的画师目向怒三负责设计。





41

写画面,

ale ale ale ale ale ale ale 20

# 名作复苏,降临PSP!



继(梦幻骑士)初代作品移植PSP平台并 获得了不少玩家的好评后,系列巅峰之作(梦幻 铜土 /)也将在时隔两年后将植到PSP平台。和 初代作品一样,这次的(梦幻骑主IV)也会追加 丰富的内容。本作中玩家的选择会影响到分支剧 情的发展。并且追加了原作中没有的多条路线, 让玩家有更多的选择余地。由于斯路线的追加, 自然会多出不少新事件。原有的部分事件也会因 为路线的改变而进行变动,玩过原作的老玩家也 能体验到不一样的乐趣。除此之外,本作还斯增 了两名新角色——使喻D-MD型和特莉西亚(F リシア〉、相信对应这两个角色的事件和影情也 不在一数,对本作感兴趣的朋友请关注我们的后



# 解除咒语,驯服正子吧!



故事发生在某,国家、以成为伟人》四师为自 标序努力的少女。用最重要的胸针换取了4只动物。 **发想到的是动物们竟然是受到诅咒的邻国主子。变** 成號了的第一王子——马蒂阿斯、被变成狼的第二 王子 女鲁弗雷德、变成鸭子的第二王子 一路 西亚、变成兔子的第四主子——埃里克以及包括主

角青梅竹马在内的若王人气配角相继登场。如何解开追咒?少女能否和动物们和平相处**?**这一切的 背后又隐藏着什么样的阴谋 所有谜团都将在游戏中为你提开。

游戏改编自PS2版本,原版中大受欢迎的爱抚系统在本作得到了升级,玩家可以自由地给王子

们揭痒、提升和王子 们的好感度。本作中 追加了不少新剧情。 主角也因诅咒变成了 猫,进而引发了一些 列新的故事。

(文: 白菜)







# 秘密基地做成名作,于3DS复活!



(椒烟草即建 公上面域一量(金 置各种设施来建造 松啄墓地、心抵御

## 秘密基地建设 3D

●Hamster◆Sid◆新定2011年夏◆日級

外敌侵略的战略型SLG,曾在25上推出过一作。游戏的玩法类似即时战 路,最初玩家需要先设置总司多军,总司多军就相当于基地的心脏,议里 被破坏就会导致GAME OVER。有了总司令室后还得改置各种功能性设施 來完善基地,如通过級季應試获得這作资金的工厂。为基地設施提供电力 的动力室 以及配置作战单位的保安委等等。设施的种类越丰富,基地的



▲在建造基地时还得进想设施司的



▲游戏支持触控,使用舱控 ▲游戏的战斗画器 笔能实现快捷的操作。



語片的感觉

功能也就越多。当 敌人人侵后, 则需 要派出怪兽和机器 人等作战单位和故 人战斗,另外如果 是在基地内战斗。 来即留置负点但不 危慢敌人的脚步,

(又 乌冬)

# Gamebook 风格降临掌机平台!



如果是90后 的坑家, 可能会 效以种风格有些 虽然这

回旋在死亡中的管弦乐

但包采取的风格并非常见的选项分歧型。而是于80 是一款文字AVG 年代非常允 T的Gamebook 风格。Gamebook是根据读者做出的选项本 同,而翻到不同实数的书本阅读游戏。本作则在掌机上重现了这一游 戏方式。在不同的负数、故事会有不同的发展。另外掷骰子、表硬币 等含有运气成分的要素也会决定故事的走向。一次两次通关根本本可 能了解故事的全貌。需要玩家多次进行尝试。

在东京原居住的高中生得御是人,为了取回季机而来到夜晚的校

舍,遇到了两组奇妙的少男少女。他被其中盛发的少女与带眼带的少年贯穿了心脏。数日后在自家

醒来的他, 服前却是校舍中保护 着自己的另一组 )男 )女、了解 到险些杀死自己的对象是"吸血 鬼"之后,是人被半强迫地拖人 了对吸血鬼特殊组织 结局",并开始协助他们对抗吸



根据不同的资项 玩家会前往一个



▲与歌童鬼的相遇 故变了男主角的

# CAVE STORY SD

# 在3D的洞窟内勇往直前!

**洞庭物语 3D**◆日本 = coffware ◆ ACT ◆ 板定2011年夏◆日松

(洞窟物語)是日本独立制作人关心大精耗的4年的开发的 款对作游戏。最初于2004年以免费游戏的形式在PC平台发布。后来也曾以下载游戏的形式竞陆过wi和NOS平台。

主人公从香港中解来后已然身处在黑脑的洞窟中,失去记忆的他羊边加着一把香港的手枪。洞窟中的居民"呆米奶族人"如今正被一个名为"德库塔"的人类威胁、严德库语权集亦色之花的目的是为了发动战争。穷袭主人公联香粮即米米咖族人、在最终找回目已的记忆、离开这笔组逐宫一般的巨大洞窟呢?

作为平台亦作类游戏、本作还包含射击、探索等 內容 除了激烈的BOSS战外,还有众多的隐藏要素 以及多种结局等待着玩家五发掘。游戏原本的20点阵 如今已变成了深邃的30画面,本作也将对户课报10机 能,并通加全新的舞台和要素。(文 を等)



▲海腊内的神 練 質量是 道 的最大點力、

▲庞大场景中的 主角反倒旋得不 本起順子

# 正义美少女"快盗"登场!



(快盛双天使)原是Sammy于2008年10月推出的一款柏青哥游戏,因丰富的画面演出效果以及角色元素,曾改编成漫画以及OVA动画作品。如今本作在PSP上以AVG形式登场,田村由香里、能登林美子、钉宫理惠等曾在OVA献声的著名声犹也将为本作助阵。PSP级的作画监督更由负责动画(学生会的一己之见)角色设计的堀井久美担当,并加入游戏原创新角色,让这款原为美少女柏青哥游戏将以AVG的形式操然一新。

游戏中玩家可以选择"水无用遥"或"神无用奏"作为主人公展开剧情,本同的主人公展开的故事会有所变化。游戏在普通文字AVG的基础上,根据玩家的选项、还会出现战斗元素。而战斗系统也融入了当初的柏青哥机要素,选择角色进行战斗后,函面上的柏青哥机就会集动,而被将其最终结果,角色会进行对敌人展开攻击。回复等各种动作,因此什么时候被停机器才能有利于战斗。就要看玩家的眼明手快了。



# 无分级制度时期

游戏房港潭时高面首品、规则单纯。影今天的眼光看无疑是 排准的者少成宜型兼智游戏。不过酷者所代家用机、章机以及PC 便件配置及兼体容量的进化。如同父母不愿向年龄的孩子解释"你 从哪是来"一样,令人不得不顺虑其内容的游戏如同后者多级地出 混了。这其中最令人被感的无疑是血腥、暴力、包情等成人限定题 材,也就是今天所谓的"10禁"。

成人游戏是早出现在由日本电气于上世纪80年代推出的个人 电脑 "PC-8801系列" 。当时的硬件条件非常有限。甚至连点阵器 震梯无法支持,只是单纯地用图片和文字来表达成人内容。第一截 真正以性作为主题发售的软件。是由光整半导体系统公司(原来的 Kool。今天的Kool Tooma Games)在8位电路上开发的《夜生谱》。 不过本作的主旨并非给人性联想,而是有关怀孕时间推算等"夫妻 生活支援" 美歌件。所以尚且不算光荣的黑荷史。各位特益可能 他一口气了(笑),不可否认的是,该软件确实不适合低龄房户值 海、其脂,Brite公司《今天的Square Brite》、PSK、九十九电抗等金 男也始终加入任合成人内容的软件开发销售,年长—点的现象宣华 骶常在机厅看到的武衣麻脊也兴起于这个时期。由于当时并没有相 纯油规和限制,成人游戏扩张得超为踪无思惮。1998年。日本48 BOFT公司被告"Messderels Built"的马甲发告了一款名为《177》的: 成人皆戏。游戏名取自日本刑法177条(强奸罪)。内容也与此相 笑。此举甚至惊动了国会家员。不知任何限制予税的成人游戏开始 成为受人重视的社会问题。

►被今天的修准每~当年光度初 Enix均有过开发"成人游戏"的 历史

1988~1991年前后是18位个 人电脑技术的集大成时代 有了技 术的支持。成人游戏的出品数量和 种类大幅增加,其中有一部分作品 的表式开始。J激化、随之暴露出的 问题也颇渐增多。1991年发生中学 生偷窃成人游戏的"司恕事件" 让社会对威人游戏 。予以非难、该 游戏公司的社长也因"以贩卖猥亵 **络片为目的** 的非名极京都向警察 逮捕。以此事件为契机,证界开始 由主霉发系戏的现象管理团体、主 是最早的电脑软件位理机构Eth cs Organization of Computer 50ftware于1997年于式在日本版 IT. 简称 "FOCS" 或"软化", 对 在中本发售TPFC游戏进行伦理管制 例事查分线



使少年偷窃的直接原因▼少织事件直接来经分级的成人游戏是

# 电脑软件伦理机构

# **EOCS**



死上又姊丞一珍如构穿中。界用发现会的普通特別法人,其務或由查技不與备金建约東力。无法实施工政指导或逮捕,所以即便不通过审查、游戏公司依然可以发售成人游戏,但ECCS向大商铺及。泰志等软件流通窗口发出写出,希望他们不要流通来经审查的软件。其后、施司高一年保护育或条例的日本和都通时具中,有21个地区都将EOCS列为指定事金涉体、因此日本全国的成人游戏发售在事实上都是通过了EOCS的审查的。

种设立的FOCS仅仅把游戏区分成"全年龄"和"18禁"两类、简单来说、就是"1271"直或不宜"。1984年6月21日、 款名为〈毕业》新纪元〉的PC游戏发售,作为美少女游戏的本作虽然没有性表现。却出现了未成年人饮酒吸烟的场面、EOCS将其列入18禁心列、此举却遭到厂商的强烈的成。于是在同年6月、EOCS追加了新的分级——16禁杯。2为"6指定"。

■日本对青少年饮酒吸烟的问题极为重视 20岁谈下的集成样人接触 烟酒都是轻度的多块行为。

# 到审查机构的空子。

贝能算得中生的多

女,只要放表"学

篇"屋、放育联

建建敏化酶

@MEOGAMINE

范推广普及后,规定禁止对18。 岁以下的游戏角色进行性描写。这 也造成一切以学生为題材的威人游 **港在世界理上出现了模大变化。首** 当其冲的。包括高中及更低年级的 角色基本上都不会年満18岁。因此 受到禁止。道高一尺魔高一丈。촭: 戏公司们脑岸祭出对策, 特从前的 中学、高中均改为"学篇"(1111)"举 院" 等在年龄界定上极为暧昧的字 眼,或干脆直接把角色设定为大学 生。所以不管这个角色看上去超傅 年绪。厂商只要施以"女学生"。 "单国"("学说"等字眼,再此 地无银三百两地加上一句 "本游戏 登场角色均为18岁以上"。 便可钻

顺带一提、伴陪PC的发展。 影像VCD取DVD也逐渐普及。这都 分也在之后导入了审查机制。由 資本Vidoo他運輸会負责审查。員 本Video他理論查測EOCS在审查基 准上有所差异片不过还是会尽量 尊重被此的审查结果。

+ OCS的审查》法分为 事制对费审查"利 "白土量查"两种。雪前付费申查由厂商向机 构奏付 定的费制 田机构对商品成品进行全 万亿的亩香 自主审查则是机构仅审查作品的 一部分 事下的由广商自己审查 包配自主审 查在做神审查为法中占主流。通过审查的商品 会贴上以下"种统一贴纸,在后来出售。

18禁 禁上向18岁以下顾客出售的作品

直径25毫米的圆形贴纸。中间印着大大的 "18"和 "18岁未満お断り" 字样。

2 15学 限制级癿 股回作品

直径25毫米的圆形贴纸、中间印着大大的 "8"字样,该类游戏通常不包含性内容,但 常常带有暴力或犯罪行为的描写。

3 个年龄 完全 般向作品

长10毫米 宽20毫米的长方形贴纸 上面 印着 "EOCS审查济"。 PC软件的全年龄作品 在审查尺度上比电视游戏略显宽松、恋爱 裸 露出内衣等镜头依然被归入全年龄范畴。

英文台Entertainment Suftware Rating Board、簡称ESRB、是美国及扩拿大的电脑和电机 游戏分级审查机构 于1994年成立。虽然在色情问 题上北美没有自本严重。不对1992年在美国唯里的 · 机游戏(真人快打)以肖多护的角色和残器的打

\$15第四样。起社会的关注,直到今天《故系列的 新作的。残忍者张明终结技作为自身的一大奏点。 该机构与由后在H本成立的PERO在定位上较为近 似、不过审查是法则有很大差别。

ESMB的先级显 包括两部分,其 是区分 用户年龄层用的1、2个英文字母、另 ?见,是 记录该分级的要素

# 年龄部分

1 eC (Endy Childhood) 6育类软件。适合3岁以上的用户



F專以3~10岁为消費对金 軟件 完全不包含量力因素

# 2 E (Everyone) 合等以上的所有用户

儿子不包含是为景观 **具使有似金属大服用** (ARTH ETE

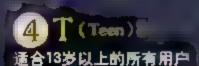
《自家第士团》。 **建主俱乐部》**等

3 E10+ (Everyone 10+)

适合10岁以上的所有用户 ↑ TEXT之间。实务指 II -----

素的区域





Halls .

The second secon

The state of the s



6 AO (Adalla Only) 仅适合18岁以上用户







版大的包裹,



A对比一下90° 《死或生 太元》的美崖和日始封西。 13第一个15家。火家看出区别没有

# 5 M (Mature) 适合17岁以上用户





2-d-1000 報酬却更點近監集



A STANSON 

# 要素部分

# 1 赌博和

**《中国》 唯有未不非常中的有用样非常**。 三妻還示於被为腹心的腹端經濟 開放效告色相求 維犯難博罪的行为

依何、吸烟、吸毒相关

**建设设计划基础 计专业示析性关系基本企业 医有事等地址** ||子横3|| ||担无实际作为发生| **建学生的体现支持机工作等等。企业** 

# 3性相关

PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND ADDRESS

# 4 暴力相关

**有多为地址** 

中国文件等方式(1 使国文件等方征员)

TERES

**一种工工的产业** 

**美国主教教育会主席**有意

# 5 发言相关

# 6 14

島東東道

■ 東京公共工程は 東京公共工程は

**1987年在北京市市市** 

計劃网络遊泳的宴歌換測 東宇南部市場 中:角色的台灣是白泉家即光抄出前。她皆會消 同自创地區或板據他這區均完全事先由EPP 中畫。何此特別加入前一定他公復機場

# 电脑娱乐分级机构

CERO

英文名"Jomouter Entertainment Hating Organization",所称CERO,以日本电视游戏及图分电脑游戏为河象。河其内容表现进行位理规定和电核。该电查机构于2002年6月由日本的电脑误乐协会CESA的关键可体设立,同年10月开始对游戏进行电核。与前文提到的FOUS不同、强同为日本电核机构,EOCS的对象是电脑游戏,因此在CERC设立前、认SCE 任天堂 SeGA 微软为代表的各人硬件密如各自设立电查标准,对出品在自家硬件上的进行电核。由于电查标准不统一,同一个游戏在跨平台时往往会因为被迫兼顾标准而制除内容。一贯宣扬"健康游戏、全民省宣"的任天堂在电核时更是出了名的严格。所以即便是CERC设立前,任氏主机和掌机上都几乎没有内容出格的游戏。相对见SEGA的SS和DC在市场景争中失败后。主机未期为有不少18禁游戏间世。

为了统一主机游戏的分级标准。也为了是对外界对主机游戏的普

议,日本的证界团体设立了CEHO这个根对于北 美已经晚了差不多19年的主机游戏分级机构 CERO采用会员制度,把赞同、EBO方针的个人和 团体纳为正式会员,而对CERO进行赞取的个人 和团体被吸收为赞助会员。尽管当初有一些一思 对 ERO的审查体制电有体疑态度,但现在几乎 100%的日本游戏厂商都加入了CERO会员。



▲最早的"野球拳"起源于 專未时代的横滨、本来是一种 在 味线和太鼓的伴奏下玩的 精拳游戏。但受日本电视台和 电视游戏的影响 今天提到 "野球物" 夠常只会想到情端 脱衣游戏。

# 分级制度

CEROSS分级制度的制整机构ESPRE会 良多 审核平均包括GB GH 、 RA PS PS2、PS1 PSP NGC WI 包含配信软件)、NDS RDS X00/ YD1X RVI 不包含 YD0X LIVE上可由定义内容的游戏 和非成人 PC游戏。街机游戏和手机游戏不在审场范围之列,而PC上的恶爱游戏和成人游戏》由原文理到的EOCS机构审核。和ESPR中样 CERO的分级制度包括年龄原和游戏等重成部分。

# 年龄部分

CERO自成立以来的6年内,曾在2008年修章过一次分類标准,開此在2004年前购买过正服游戏的录 家,会发现包装上的CERO认证与今日有所区别。游 细如下。





東朝、用作教育見 維護庫的軟件会打 上、教育・データへ 、 的株记。2003 年、CERD文館体制 主会 単位特点加 民、連載均表示海及 的完整内容高量是于 CERO的审查中

4年年表書前日東海及 Mini



▲都少擊游戏如? \$P的《椰大戲 1 à 2》。 對叛是反看包裝 时,即玩家得拆开游戏后,把封纸被出后觀画装置。 > 眼恢复害通包装式掌







. 上世帯攻包	李母	対象年齢	含青上的涂色
建自的侧面宣传	A	全年龄	#
<b>三三十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十</b>	8	12岁以上	1 hip
/ 排展機響字	С	15岁以上	. н
	D	17岁以上	1
作限制 後途 度 R間 最 集	Z	18岁以上限定	ÞΤ



# 要素部分

便便写上推荐年龄。 逐不足以向消费者提供充 足的信息,于是CERO又要求在游戏的包装盒背面即 上体观游戏要聚的图标。由于游戏要素是界定推荐 年龄的决定性根据。所以除A最游戏和教育、数据美 軟件外,B級以上的游戏都必须拥有此關係。關係· **美有以下种。** 

# 惠雅



游戏包含性取向正常(或不正常)的恶

# 狂煮性素规



角色展现出半碟 内衣或永衣等肌肤裸 露面积较多的姿态,或男女之间有一些轻微 的亲昵动作 或出现轻度性骚扰镜头。

# 3 10



出现斗殴 拷打 使用武器的战斗或对

## 4 基情



出现出血或尸体的镜头、直扬过度的恐

# 供信 电电



出现未成年人喝酒或抽烟的镜头。或游 戏对喝酒和抽烟予以肯定态度。

# 赚饼



出现赌博镜头。

# 16 E



对杀人 抢劫等违法行为或罪犯本人予

# 



出现量品 嗑药镜头,或对这些行为予

# **基本和其他**

使用了歧视性用语, 媒体禁止用语, 者(特别是实际存在的国家 人种 或宗教) 予以歧视, 或拥有其他反社会的行为和 兇想.

当一款当戏包含上述8种要素的两项以上时。道 常会被以上各更素的推列根序罗列多个国标、包含 有例外的情况,"倾《铁谦号》和《光双大蛇2》 本被 标记为。"杨波性表现、佛力"。实际包装却是"椰 力、拒废性表现" 🖟 《游龙镇彩4》 🚉 《使命召集 現代統争為 底标记为"暴力、犯罪"。 假实际却是 "泥琴、暴力"。当一款游戏出现在多个平会上。 也会因为发告时期的不同(菩植、复纲等)或問則 跨平台的维放导致分级有别。 北知《水之乾律》 湛 数单或先后宣告了P82款P8P版本。P82的要是国标为 "恋爱" 网络P版的却是"暴力、轻度性衰弱"



△\$26分辨理的包裝盒背面,要素園标是按照序業列的

# 游戏内容的表现限制

和北美不同。日本約CERO对性行为的描写(无 "化宣接或阅接" > "全量的暴力行为都直接禁止,携 有这部分表现内容的游戏将直接不予呼吸。因此, 当日本引进其他国家的游戏时,为了通过CERO的审 核性性需要对諧戏内容予以一定避废的修改。此如 向Rockstor开发,Copsom代理前 🗧 (QTA) 系列"。 其日服競为了資合CERO的他運搬定而制除了游戏的 一部分内容,即便是这样依然被列入2根。再比如 《编射2》在进入日本时间样受到限制。原因是其 中来现了与"被"有关的内容。不过被武器并没有 被CERO明支禁止。雲《島牌空域》 宋順的被學》期 《臺牌空域》 具尔肯战争》也提到了使用核武器。 这两款游戏却在日本被评为人做。相反在北美则被 ISPOFF为T着。

与在北美面临的问题模局。2条14装造戏往往本 蒙一部分店**铺接受**。因此厂商有时也会竭力問題自



▲《GTA》包含了许多少儿不宜的要素。"热咖啡"事件-康让Rockster Gernes相当定堪。



外。甚至這一部分日 本厂商的作品在缺失 大。一章被 百服的情况下。直接 发售。●

被投向外國市場。比如自全工作室开发的《疯狂世界》 (Will) 本是一款事業化學的作品,但自于色词 開時。且包含大量学血镜头。发作商\$E4A先只是发情了能、欧、第三个原本。而在差不多一年以后, 你也才自302A公司提案,自为你进行日本国内的代理工作。这才得以推出日报。

# 问题



ERC的 O級以下發现 包括(1) 在 期間的 沒有 眼間, 沒到 医也只是所

▲不可否认猜测多人同乐的本作确实体 谓 的 "推 存 随着一些敏感场面 如出血 断度等。 年 時 "。即 使年纪不够,也可以胸人游玩。最显著的客例就是Cepcom开发的"(怪物猎人)系列",虽被 CERO划分为C级,但一些以小学生为主要演者群的杂志(比如〈月刊コロコロコミック〉)基本母 期都会礼费(M+V)相关内容。编辑图对此的解释 为"我们也知道分级制度,但毕竟读者需要,所以决定礼载",Capcom相关开发者也表示"分级制度说到底不过是参考,既然法律没有规定,把就没问题"。对此,一些监护人批评Capcom是在煽动小学生的购买欲。

2009年8月, NDS游戏(偶像大师 华贵星辰) 炭售。本作分级为C(15岁以上)、但以幼年女生为 主要读者群的漫画杂志(なかよし)、以学龄前儿 董为主要读者群的(テレビャガジン)均对本作予 込行载介绍、NBG 自社也拟定了"向女孩们推荐的 游戏"这一宵传白号、公然向低龄女孩推销本作。

赊消费者外,一些游戏制作人也向CERO提出 "审查基准过于暧昧"的意见。如名越原详制作的 "《如龙》系列",第一作于2005年发售,被归人 当时的"18才以上对象",但2006年3月审查制度



更新后,某列往后的《2》、《见参》、《3》、《4》、《黑豹》、《终霜》等作品则降为D级标准(17岁以上)。稻船敬三尚末从Capcom退社时,也曾建议CERO不要把审核重心过多地放在暴力因素上,而应该把提游戏的全体内容。让分级更加客观。

此外,CERO还反映出"对日本国内游戏较为包容,而对国外游戏审核严格"的问题,如《怪物卷人》、《喧神卷》、《忍者龙剑传》、《生化危机4&5》等作品都包含切断生物部位的画面,但分级只是C或D。而《但了神曲》、《战争机器》等日本国外游戏却被要求删除此类画面表现。还有一些游戏即使已经被分域2级,却还是被要求删除角色身体的缺损表现,如《投尸围城》和《辐射3》。

如今。电视游戏和掌机游戏领域的主要硬件商任夫堂、索尼和微软旗下平台、所有在上面发售的游戏等必须经过DERO的审查、否则硬件商将不承认该软件的发、权、但是CC中于没有专门的硬件权力商。所以一些可恋爱类游戏还是会跳过审查直接发售。

# 泛欧洲游戏信息组织

英文名Fan European Game Information. 简称PEG,是欧洲中国统一通信的游戏分级组织。 事务局设存在比划时的布鲁塞尔,于200~年建立。

FFG 的分级标准以1994年成立的英国证界团体 ELSPA标准为基础。分级标记与美 日类似,分为 年龄和要素两部分。

# 年龄部分

在游戏包装盒的正面即上直观的效率。没有任 何多余文字说明。年龄标记曾经在2008年8月集体更 换过一次《更换之前的所有数字后面每多一个+号》 "3+<sup>30</sup>"。更接后将+带删除。同时标 犯的背景由黑色变为亮彩的彩色。《

教育类 资料类或部分全年龄软件

# 1 Inches

12岁以上

16岁以上

18岁以上

# 要素部分

要素部分都记在包装盒的背面。和日本一样仅 以圖樂末條记要者內容。而不輔以任何文字说明》 共有邮件记号。

@本!

不推销官

组织犯罪描写

毒品相关

恐怖内容

出现裸体或性场面

旱力

网络游戏

歐洲国家众多。为了 尊重不同国家的文化和教 育。PEGI的分级制度不像 ESRB或CENO那样具有绝对 的约束力。各国在年龄评 级上允许有士1的差别。 比如葡萄牙把犁岭分级里 的 "3" 和 "7" 分别换成 了""++" 和 "4+" 的新 标准。再比如芬兰在2008 年前一直把"12+"和 18+" 标记为"11+"和 15+"

英文名Office of Fim and Literature Classification, 潛练 OFLC、是國大利亚及新西"該附设工 的娱乐产品伦理部查机构 两国的重夸 标准有所不同。OFLC的商金相比CEPO 严祸得多,像(人口)就严禁在这两 个国家发售 而(タ生之路2) 也毫不 留情地被做掉了几乎所有敏感内容才得 以发售。所谓的"18禁"仅适用于影视 作品,审查游戏扩展多只到"15禁"。 换句话说 18 禁的游戏根本没有办法得 到批准。由于严格过头、用户 游戏厂 商、游戏相关团体陆续四亩查制度提出 批评,导致近年以来的管理相对检验了 一些, 部分拥有过激暴力表现的作品也 在没有修正的情况下打上"MA15+"的 标记出售。把"18票"标准引入游戏的 电奇部分、该议题的随声也会常用上。

Fremo from 天雪分级的全年的

Class fication

# 力表现少 几本

可视为全年龄

多考します

Ger datas

拥有象力福马亚昭 **市性内容 不建设** 15岁以下人士使用

大量出现有力兵 头 本梅向15岁心

下為華君中传

## 保油用于影響

未整张马

(18±

3 の成分配名 向"6岁以"下前患者战体 性联分较多 不得 向18岁以下清伊森 计性

星力表现心 可 60

为全年龄

Guidance

拥有暴力描写或暗 示性内容 不確议

15岁以下人+使用

## 使超過子聯盟 (1994年后也每月子對水)

不得向 6岁以下消费者出售 不停向 5岁以下消费者出售

不得向16岁以下消费者出售

不得向她专业下消费者由值 不得句一般人士邀告,民政府

不学术研 茅后的神器的编念

# 亚洲版游戏

中国大陆尚且没有引进当今流行的家用机或 掌机。斯在香港和台湾地区则可以买到所谓的"行 货"。不过这些行货与美版和目版的最大区野农 学,它们并不一定是中文版。许多亚洲版游戏往往 **炎是接个但装金、金的内容与装账或目额无异。他** 操《美魂能方》》。其亚洲版和美版内容完全一· 激、甚至进存福每是通用的。(美版和目版存植则 死後進用。》当天家把系統督官被量成中文時、謝 **发展的语言也并没有得到氦化。而是变为英文。** 再比如PSP帧《偶像大师SP》、PS3的"《如龙》系 列"。推出日期与内容都与日原纳出一辙。少部分 游戏会推出官方中文版的贾渊版。像之前发告的 《最終幻想 X 30》、近湖宣告的《啪嗒哪3》都是拥 有官方中文版的话题性作品。由于各方面原因。也 **许是蔡成了购买习费。也许是中国各地的文化差异 孙敢无家对中文版前年质量衰聚不一。因内的正版** 死家有槽当多的人还是习惯购入目额或美能游戏。



本受制版的《灵魂的九州》 「你解》為**亞只有益原存的**。 像 |事::--進用的|

准備的是、貝蘭亞洲版游戏并没有统一的分级 修准和审查机构。台灣地區于2008年10月超周了名 为"电脑及游戏软体分级办法"的地方性法据。想 游戏分成器、护、轴、除4个等级。











文 百变小智 编 马修 美编 澄香

# 战斗与收服 口袋妖怪打字DS

Nintendo Posemion ETC 20 #4Fiz)Fi ( 1/2

循環的疑問

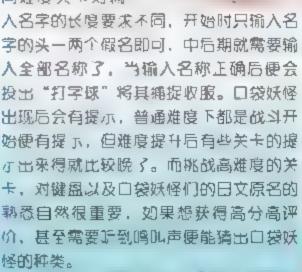
本作的操作除了支持旅戏同枢附鳍的 NDS蓝牙键盘外,同样也支持NDS下屏的 虚拟键盘的触模操作,部分操作还支持按 键。一般情况下,键盘及下屏虚拟键盘的 Enter(回车键),以及NDS的A键都是确 认。标题画面后,点(按)Enter、然后 点(按)空格键进入游戏。而在游戏中, 下屏的虚拟键图还会有提示。



各位如果经历过学习机泛滥的时代,对 打字游戏一定不会陌生,查替花样让玩家熟悉 键盘,只不过很难吸引玩家——有专门的FC 游戏,推跟那些黑屏白字的打字游戏较劲啊。 不过学习机厂商做得不好玩不等于打字游戏不 好玩,当年世嘉推出的《死亡之里打字员》便 受到了好评,现在,《口袋妖怪》的打字游戏 也来了!

# 回線候後國新建

游戏中遇到口袋妖怪后,要立刻输入该口袋 较好的 以名字的 以名字的 以为,不同难度关于对称



关卡中出现的口袋妖怪在关节选择 画面中会看到,如果全部捉到了, 应关后 也会出现提了。 海捉到的口袋妖怪的资料



能 中来最以签名记,终完为图录游依成最

目标。另外游戏中玩家捕捉到一定数量的 口袋妖怪时,游戏还会开启隐藏关卡。分 别对应键盘的0~9键。

精灵數量	开放关卡
30	大阪之路 むじんタブタブロート,
60	号木之实道 りまんきのみいちばり
80	2号彩虹権率 2.3人にじのトローコ)
100	3号四八阳光 3.1 んサンサンサンシャイン)
130	4号詳絶花園 4はんしりとりステージョン)
150	5号黄金之跡 5.1んゴールデンロート)
200	6号岩石山脉 6 だんロークマウンチン)
250	7号幸运乐団(7ピルラーキーハラダイス)
280	8号八字路口 8.じん もちのしょうさてん)
300	9号水之滑道(9ばんケールマウンテン)
320	0号年前常时之頃 ひどんごぜんれ 、む ナニ

# 袋卡泡圈章

在游戏中 主角会接受调 查委托, 然后 前往各种各样 的场所。本游 的功宁每个按键 字母就代表了



一个关卡,在开启后按下相应的按键再按 Enter键(回车键)就可以进入关卡官险 了。关卡按顺序开启,开启新关卡一般需 要完成本关卡的最低要求任务,即达到铜 徽章要求,就算通过关卡。每个攻略关卡 中都有金银铜三个级别的徽章,其中金徽 章的要求最高。包括隐藏关卡在内。本作 一共有60多个关卡。

获得一定徽章后玩家的打字等级也



会得到提升,在打字寅卡(タイピストカ ド)选项内可查看(此外还能获得新的键盘皮肤)。游戏中某些标记感叹号的剧情关卡需要达到一定的打字等级才能进

人 也就是说,游戏是关前的流程就是获得 关的 微量、然后达

機章数	打字等量
1	入 】 (デ こそこ タイレスト)
5	初級(ヒギナ タイヒスト。
10	普通(コモンタイヒスト)
15	高級 アトペースタイセスト
30	王牌(エ スタイヒスト,
40	偶像(あこがれタイヒスト)
60	精英(エリ トタイヒスト。

到等级继续攻略新关卡,徽章和打字等级的对例如右表。

# **崇**于复分

大的 微 获 能 不 的 在 多 银 微 获 能 聚 才 而 的 在 多 记 是 才 而 的 在 身 是 未 卡



中打出高连击。只要连续输入多个精灵的 名称同时没有出错,就会形成连击,这样 每次捕捉后得到的分数也会上升。初次攻 略关卡时出现的精灵数量都是简化过的, 而之后再次挑战,才能体验到关卡的真正 难度。

除了连击外想要再获得高分,比较重要的一点就是输入名称的速度。比如听到叫声的瞬间辨认出精灵、然后输入名称捕捉到。分数会获得1.5倍的加成。如果能够在捕捉稀有精灵或BOSS时掌握这个技巧。就能让得分大大增加。

# 觀点而局

NDS並牙管盘按键布



系统的最后我们特别说下键盘。因为日本的键盘和我们国内常用的有些不同、主要体现在符号上,好在的罗马字母以及阿拉伯数字部分是相同的。如果没有NDS盛牙键盘,我们同样可以使用跳过检测盛牙键盘的金手指来直接进入游戏、用触摸屏来玩。

# Home键

自己的房间(じぶんのへや)



る可查費數量获得情况。けんとのうノート 是口袋妖怪图器、在图器内还可以查看到 口袋妖怪的基本资料、和正统作品的图案 一样、里面包含了名称、出现关卡、身高 本重和属性等信息,此外还有该口袋妖怪 名称的罗马字母拼写。

# CTRL键

# 系统菜单



键盘皮肤	書要撒章教
火焰線 はいおテザイン	15枚
水之纹 みずデザイン)	30枚
草之紋(くきデザイン)	40枚
八音意之音(オルゴ ルのおと)	60枚
太空紋(スペースデザイン)	通笑

键盘的效果音、第 项则选择是否显示手图标以及按键手指的提示,设定好后点"けってい"按钮确认。下屏键盘皮肤和效果音的获得和数章有关,以下为4种皮肤和一种效果音的获得方法。

# 鹽獎分鈴

》 游戏的关卡非常多,大致分为如下几种:

# **庫羽美卡**

Alt~空格键的5个关卡,都是的5个关卡,都是的操输人,游戏初期供玩家都然的关卡,除空海盗"对大大"太空海监要求外,其他都没什么



难度、全徽章也很容易拿到。另外初期的 在Shift键关卡和通关后的石Shift键关卡 也属于练习关。

# 晉斯美卡

Z~E按键的4个关卡,要求输入正在出现的口袋妖怪名字的前两三个假名的罗马拼写,算是让玩家对游戏进一步飘悉并置阶。

# 正式关系

从R鍵关卡喷火龙岩山(リザードンのいわやま)开始,就需要输入出现的口袋妖怪的全部名称了,也算是正式开始了普通难度的关卡攻略。

# **外**機战关卡

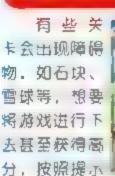
雅度比正式关卡还要高、 如TAB健关卡无限之路(むげんクブクブロード)、口袋妖 を多巨开始逃跑對才有場下。 二周目开启的新关卡以及隐藏 关卡也都有一定的难度。





各关卡中最 常见的"杂兵" 了, 每个关卡中 的普通口袋妖怪 的种类都是有限 制的,但每次进 入关卡后的出现

则是随机,因此要想収集全就要多进入几 次。 值得注意的是,正统作品中一些口袋 妖怪的不同形态也都有权录。如四季章的 四个不同的季节形态等。





有的关卡需要钥匙,而钥匙藏在特定 的口袋妖怪身上。战胜持有钥匙的口袋妖 怪再输入钥匙名称,就会得到钥匙。然后 就可以打开上锁房间的门。当然这些特有



妖怪也是满 足条件才会 出现的。下 面是全部钥 匙的罗马索 音输入。

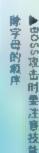
出现关卡	钥匙名称输入
G鼬 塩斯通屋敷 ま ストや、き,	k AG.
√罐 比克提尼之港(ビクティニの	R ENOKAG
りまり	
K鍵 树蜥蜴之森 ちぞりのもり。	MONNINOKAG
Q键 金蜂后之城 (E クインの	B-KJINNNO KAGI
しろ)	
D镭 0号年前零时之馆 O.だんでぜ	YAKATANOKAGI
んれ いいせかた)	

某些关卡中 满足特定条件会 出现稀有精灵。 如A罐关卡小火鸡 草原(アチャモ そうげん) 在分



数达到3000时会出现稀有精灵火鸡斗土, E鍵关も电飞鼠大森林(エモンガのたか いもり) 在达成10连ま后会出现稀有精灵 も天螳螂、W罐关卡小锯鰐小漠(ワニノ コオアシス)在収集所有金币后会出现乘 出现了。定要抓紧时间将其收服。

一些路线的终点会有BOSS出现, BOSS包括有最终进化形态的主角精灵、 级神兽以及一级神兽。一周目的最终BOSS 是黑龙泽克罗姆与白龙栗西拉姆二选一, 而在携提口袋妖怪的种类数目达到80时开 启的2健关卡"2号彩虹推车" (2ばんにじ のトロッコ)中、凤凰也会作为BOSS乱 人。BOSS会放出各种攻击,而玩家要尽快 按下对应的键盘按键将攻击化解, 最终输 人BOSS的名字、完成捕捉。







以上使是这款打字 《口袋妖怪》系列"的

衍生作品,本作的表现可谓相当优秀,玩法尽管不算 新颖但过程紧张刺激,而且关于更素的丰富程度超手 热意。除了激烈紧张的龌龊、众多英丽的场景也让人 难忘。即使对日语五十音一窍不通,也可以在荷戏中 根据罗马音提示来进行游戏 断不知不觉中瓦家验 ?" 熟悉被盘,还会或多或少地了解 = 作50音的横音 | 蕊 的来说,作为一款寓教于面的打华游戏。 本作的表现 不愧于《口景长佳》这个招待。"



加加游戏推荐

# SP 职业野珠魂2011

7 世野球スピリッツ201

Konami	SPG		
日版	茶雪	约1	5GB

# 新事季重性的女化!

推 技体育联盟之一,日本人区沟棒球的抽些我们,可以从诸 多漫画和影视作品中深刻感受到 Nonami自从2004年推 出"(职棒)系列"后传谱平衡的系统利出众的营育逐渐积攒

出"《原棒》系列"后传播平板的系统利出众的智量逐渐积攒起了一定的人气,而随着NPB新霉素的开始,其系列品新作也在近日推出。本作是要了系列的特点,很好地赞造出了实况比赛中紧张的临场感。在画面上,本作对人物和赛场的建模进行了更深入的优化,存保证券戏流畅度的基础上力感让比赛的每



▲上ゲብ상

个细节更加真实。棒球最关键的还节自然是投球相走球。而本作中控制球的方式有些与众不同,比如轮到 玩家击球时画面会出现一个半透明的球棒供玩家确定击球的件置和角度,这种设定的好处是可以精确控制击球点在球棒上的件置,所以根计球打出正确的方向必须把各种因素都控制得给到好处才们。由于该系



▲是好球还是被击出?

列。直以追求真实专业的体验署称、协会对于初学者来说本作并不容易上手,不过游戏的教学模式非常完善,可以把棒球的规则甚至是投球的每个细节都分解出来进行逐个学习,能让玩家以最快速度掌握游戏的操作。此外,本件还新加入了以往只有PS3版本才有的"大奖赛模式",其中玩家将扮演 名棒球教练指挥自己的球队进行比赛,通过合理安排球队每场比赛的阵容和战术来争夺最后的冠军。经过多年的历练,

\*(职棒)系列"已经日趋成熟,非富的模式和荔战

的耐玩度有到了极大提升。爱好棒跃运之的小家不要错过本作。

**推荐3年 《水林》东州《杨春生北京》并非是母者**》

# THE S

# 山地越野车之王

En by Gaming

RAC

ATV Quad Kings

致版

编号: 5877

ATV Quad又称"全地形四蛇越野机车",顾名思又这种车有着宽大的轮胎和强劲的动力,让它在各种恶劣地形上都易于行驶,除了用于运输物资外全地形车在竞技场上也同样受到额众们的欢迎。与一般的竞速类游戏有所不同,全地形车的赛道非常"吹烟",一路上有许多水池、木壤等障碍。玩家在开车时往往需要对它们格外关注,因为一旦设处理好区些障碍就会严重影响到赛车的速度,比如浅水区的阻力会比泉水区小很多,玩家想保持高速前进就必须对行车路线进行情心的设计。除了一般的负机模式外,游戏还提供了一个地回赛模式,在其中玩家将被安排到各个地为比赛挣钱,为最终各特世界冠军而努力商品。对于喜欢竞速类游戏的玩家来说本作是一个不错的选择。



▲加快速度冲过水池。

排存给

产外运动是好者图察状光透游戏的现象

# PSF

# 黑白颜倒 延伸

Zallag S A S PUZ

敌版

容量,约120MB

oH FT extended



▲游戏簡單而不失趣味。

(酸學黑白) 愿是2009年至手机平台上推出的一款 即作解認務及 具独树一般的熟悉在玩家之间得到了一致 的好達,而得近用多作被蜷缩到了它的平台。就处游戏的 名字矫迹。"集高变化"在本作中是一个非常重要的概念,几乎做个关末的感题都需要遇过不断转换就自世界来 解决,比如游戏中远家前万词一个无去逾越的黑色高台, 此时搜一下。或中途转换世界的空间结构,原本的黑色高 台络会变成一个黑色的凝坑,玩家此的只要加速跑跳过去

并再次转换世界,就会发现你已经越过了原来部个需色高岩、类似的越距在游戏中比比西是,每当玩家通过智慧解决这些问题后都会非常有成就感,回稿快的游戏节奏不会让人感到倦意。喜欢加腕筋的

玩家不要错过这款有趣的动作 解此小品。

雅春始

对付需求游戏有爱的现象等喜欢动物篇的现象

# NDS

# 我的寇物。猫咪游乐场

Jbisaft

Sug

Petz Catz Playground

欽敬 编号,5678



▲猫咪正在等待吃东西。

本作是由。0150代推出的一款发物额材游戏、玩家要精品饲养可爱的小猫。刚开始玩家的资金有限,只能把系统默认的那只,蜡饲养回家,而游戏中玩家的房屋就是它的活动场所,由于整个场票的3D建模都是基于真实比例,玩家在以第一人称视角和小罐嬉戏叫会显得非常有代人感。本作和以往的宠物养成类游戏有所区别,玩家并不是通过简单地点走选项来照顾小猫,而是需要耐力地引导它按照你的思路成长,比如在锻炼,猫的运动能力时,玩家可以通过触模麻肥老鼠荒到远处引起它的注意。一旦,猫开始感兴趣就会自然地开始活动锻炼身体了。此外,游戏中的商店还提供了高级猫粮。玩具等丰富的物品,有利于玩家进一生提升小猫的生活质量,平时没有空间饲养发物的玩家不妨用本作尝试。下餐厕猫咪的感觉吧。

推荐给

# PSP S.Y.K 莲咲传 携带版 『

dea Factory AVG

SYK 蓮二传 ホータブル

日版 容量 约1 5G

(S Y K 新说西游记 携带版)在去年夏天登湖PSP平台后,以其颠覆性的人物设定利细腻的故 事情节受到了广大玩家的追捧,在时隔近一年后,厂商以FansDisc的形式推出了其续作,并新加入了 关于主角玄奘前世的全新剧本。虽然本作有些恶魂地积玄奘变成了一个大妹子,但是玄奘和几位帅哥 徒弟之间的感情发展还是很严肃的。 路上玩家会遇到各种稀奇占怪的事件,在大规图上进入相应的

地点就可以接下任务。而完成这些任务还挺有进究的,比! 如腹水相关的任务 般性极适合让力增去处理,虽然特空 能力更强。但是属性不匹配的活任务成功率也不会太高。 此外,本作中附册的外传下说将以全语音的万式进行演 绛 前作的粉丝和"声控"或家不妨尝试 下这款罐头颇 多的恋爱冒险游戏吧。

ましたほかっくりしていていいかい

▲竟然有这么帅的悟净?

对都会则情感兴趣的现象了感受冒险

# 多拉的烹饪俱乐部

Dora's Cooking Cub

2K Play SLG 姜版

编号,5680

(每瓶历岭记) 是田美国尼克频遵制作的一部《童歌学片》讲述了 ,女孩多挖机好用友们通过智慧合力解决各种困难的故事,而每个故事都 会有一个主题,潜移默州地融炼,彻众们的逻辑和独立思考能力。本作量 然智师是一款附艺类游戏,但是并没有太复杂的做菜环节,基本都是在触 慢辉上通过简单的点一划、閱等证件来完成集饪过程,只要玩家耐心完成 每个步骤最终都能做出海喷喷的饭菜。由于故事的背景来源于几金教育节 目 所以游戏中有许多寓教于乐的内容,比如酒时切着椒 燃拌材料来排 列数字 识别形状等 有些数学内容衰置得实在有些无理头)。本作虽然 比较有趣。但是他各的节奏可能会让一些玩家没有耐心,原动画的粉丝玩 家可以尝试「下本作。



▲在菜上面樹上一些佐料。

有本旗的现象多维接用英语的故口语的现象

# 功夫苍蝇

Invictus Games

ACT

容量 约160MB



▲虫子打起架来也是非常勇猛。

本作是一款风格独特的PSP MINS游戏。在游戏中 我们帅气的苍蝇男主角有一个美丽的飞艇女友,某一天黑 社会老大姚轶事抱走了管蝇的女友并暴揍了它一顿,之后 邑鲆痛定思痛和师螳螂学习武功。踏上了拯救女友的**征途** 这个苍蝇的爱情故事简直是太福了 。本作的画面风格 根特别,场景是销笔手绘风格,而角色却**像是用纸片拼起** 来的。一路上苍蝇会遇到黄蜂、瓢虫等敌人,除了拳打脚 踢外玩家也可以选择检起她上的大头针或者人柴对它们一

美版

阵毒打。在玩家生命值的下部有一条萨量槽,每当受到攻击这个糟都会有所增长,在必要的时候玩家 可以释放能量激发出暴走状态化解燃眉之急。虽然本作的特色非常鲜明一但旋跃在学力或广面放爆并。 不太理想、喜欢动作游戏的玩家可以尝试

- 下本作。

推荐约翰 不对原虫子的现象医动作游戏爱母者

NOS

# 大家的Pirameking

NBGI

AVG

みんなともくの ヒラメキーノー

5682 日版 编号

"ヒラメキーノ"是日本东京电视台播出的一部儿童成长与月,以真 人类的形式让许多儿童在一起生活,并通过有趣的游戏和事件揭示他们成 长中的各种心境变化。刚开始抗家需要设定一个属于自己的人物,并通过 16道心理题采赋予它性格,而玩家接下来要做的就是利节目相中其他。我 玩一些比较轻松的游戏,比如其中一个就是要玩家在整个节目组的注纸下 躲避另外,名同伴砸过来的球,如果在30秒内被打中就算失败。虽免这个 游戏看起来很简单,但是其中包含的心理和识越非常专业,游戏结束后心。 理专家会以游戏过程中玩家的各种表现来进行分析,给您提出心理上的建 议。此外,游戏中有一个比较特别的人物关系好恶图,玩家可以从中了解 到你的表现是否在集体中受到欢迎。



▲看起来你的人气不错哦。

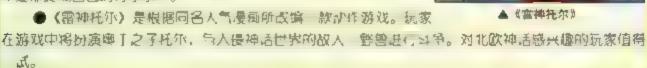
原节目的特益现象 医对心理学有兴趣的现象

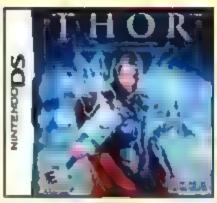


- ●复刻自SF1司名经典游戏的《火焰之权董 新 牧爵之群 光气影的英雄》在近日发布了完全汉化 版 "《火牧》系列"的粉丝玩家不要错过。
  - (我家的二姐妹 卡拉OK 大猷) 是"(始妹)

系列"在NOS上的最新作,游戏中玩家除了能用NOS的考克风加声歌。 唱外、还有30多个有趣的概念游戏等以游玩。

● (战斗与收服 □袋妖怪打字) 是一款以□袋妖怪为主题的打 字练习游戏,玩家将通过快速输入指定字符与敌人进行战斗。在玩乐 中逐渐提高自己的打字水平。







- ●由SCF」制作的創意大作(機踏載3)在近円推出了官方中 文版 虽然该版本》有繁本字可以选择、但期待已久的粉丝玩家 也没有理由错过。
- (Apate 聊る女神) 是一數由国内洞人原创的冒跨解謎辞 戏、讲述了警官Peter在逮捕惊天大盗后发现案件背后的谜式复杂辉度越过自己 的想象。他准备再次放手一桶探寻真相。对国内原创,游戏感兴趣的玩家不妨尝试。 一下本作。
- ●由Disne,制作的効爆赛至游戏(争分奇秒)在近日推出了由版。游戏中 大幅度的实时路线改变让比赛变得更加惊险刺激,对竞逐类游戏情有独特的玩家。 不妨尝试一下本作。
- 〈晨曬时,梦见兮〉是一款移植自PC平台的恋爱冒筵游戏,故事讲述了 在一个人类和妖怪共居的乡村,主人公因其特殊的血统在成年后遭遇了一系列神秘而趋异的事情。



# 

文月下雪影(威與数码娱乐)

# NDSi系统再次更新。烧录卡玩家建议暂时观望

许久不见动静的NDS(主机在5月11日进 行了一次出人意料的系统更新,此次更新涉 及的范围包括所有区域版本的NOSi主机。其 中当然也含有国内的神游NDSI。任天堂对于 此次更新的描述是增强了系统的安全性和稳 定性,换言之就是对烧录卡的又一次到季。 不过妨间也有传言称这次更新和DSI Ware 向上移植3DS有一定的关系,但以种说法尚

未得到任天堂的认 可、所以目前来看 也只是和封系烧录 卡有資格的联系。 倘若你在前日不慎 对NDSI进行了系统 更新, 那么在奶阶



▲NuSi主机提示系统升级 时请勿进行

段内,只有CycloDS IEvolution这一款烧录 卡可以暂时让你在新系统上玩到游戏。国内 的烧录卡暂时全军覆没。不应通己和国内烧 录卡厂商们的接触,厂商也表示此办封予的

破解技术难 度并不高, 但仍需一段 肘日才能进 行更新,各 烧录卡的玩 家环毒密切 关注所用品



▲AK2)卡带的LOGO已经提示支持30S

牌的官方网站。对于此次系统更新后的版 本、美版主机直接显示为1 4 2. 日版主机 是1 4 2a. 国内的神爺NDS 要略高一些, 为1 4 3c. 各烷录卡玩家还读注意。此外, 国内的部分烧录卡也针对新固件支持3DS主 机运行NDS游戏作出了包装改版,譬如AK24 已经新卡带的LCGO上注明了"DS(LL) &3DS",以表明新出厂的AK2I供须升级固 件即可在3DS上使用、玩家在购买3DS生机。 选购烧录卡时尽量购买此类烧录卡,以利于 更产便的使用。

# Supercard DSTWO

# Supercard DSTWO新版补了库发布

存储 microSD+ SDHC

Supercard小组在4月27日发布了 Supercard DSTWO烧录卡最新的补丁 库。更新补丁库是Supercard DSTWO升 级的一种特别方式,即仅发布内核中和游 戏、自制软件兼容性相关的文件、玩家要 自行下载这些文件并将其覆盖到原先的内 核中才算完成升级, 而下载的这些文件就 被统称为补丁库。此次的补丁库更新是基 FEOS v1.11进行的,本辑为了玩家方 便,特别将补丁库集成到了内核中,所

以本辑光盘中所附送的升级包是完整内 核、玩家只需要把压缩文件解压然后拷贝 到microSD卡的根目录下覆盖文件就可以 了。这次补丁库更新的主要内容是修复部 分自制软件的兼容问题.

修正了自制软件《逆转判决 (Ace Attorney DS ) 加載中的死机问题

修正了并不制等的對於件 (NatroTracker vit 4) 加载中讷克机闸题。



今年的E3已经确定将下0月7日至9日在美国的各人研存开 虽然还有1个月的时间。但各种关于E3的消息使商天飞 E3上大家最期待的赞过于新硬件的发布。任天堂也将发布代号为"Project Cate"的新主机、据传Cate的机能相当强悍、在Kbox360如PS3边上、毕竟后两者都是五年之前的老将了 而Cate还将采用全新的手柄 手柄带有硕大的液晶屏 可以当常机使用 PSP2上据传将推出《未知海域》、《大众高尔夫》以及《锋物猎人》等重量级的游戏。 NA 教教假、盼望E3快点到来吧。下面一起来看看本籍的新软件

# **较性新闻**

文 C H 1

# 改善模拟效果 DaedalusX64 Beta 8发布

当若干年前,Daedalus推出的时候,几乎没有人相信PSP能运行N84模拟器。后来,Daedalus 改名为Daedalus X64,并且越来越成熟。虽然Daedalus X64还有着这样或那样的缺点,但的的确确,我们能用PSP玩N84游戏了。在5月上旬,Daedalus X64放出了Beta 3版。新版加入了对金手指代码的支持,修复了《塞尔达64》画面



显;错误:添加了多种言染模式:修正了当PSP连接电视输出时画面伸出的问题。新版 Daedalusx64对N64游戏的模拟效果而所提升。而中趣的朋友快式式听。

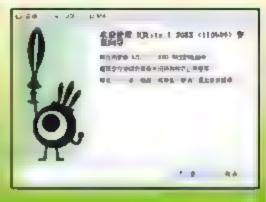
# 让游戏更简单 TempAR新版公开

PSP上的金手指软件TempAR在4月30日放出了V1-62 2版。新版不需要按两次HOME键就能使用软件;将默认菜单周出按键改为HOME加R键;修复了CWCheat多指针代码类型的错误;修正了日文字符无法正常显示的问题。如果你感觉游戏太难,那使用TempAR调节一下吧。



# 用大屏幕玩游戏 Remote Joy Lite新版放出

感觉PSP的屏幕太小,但得于电视输出线又太 贵?那可以试试Remote Joy Lite。通过JSB接口, Remote Joy Lite可以将图像通过电脑输出到显示器 上,让你可以通过大屏幕玩PSP游戏,成本为零戏。 Remote Joy Lite V1.20EX中文增强版在5月7日和 9日发布了两个新版。新版运行更加稳定;新增了图 形平滑过滤功能,升级了硬件驱动,改进了内核;解 决了图形位移的问题。新版已经可以兼容6 XX目制系统,看不惯PSP小屏幕的同学快动手响。



# 绘制像素画 PsPixel V2。0版放出

像素画别有风味,而使用PsPixel你在PSP上也能绘制像素画了。PsPixel于近日放出V2 0版,新版加入了对西班牙语的支持;采用新的脚本代码,添加了新的功能菜单。PsPixe提供了绘图的基本功能,如更改断色、更改画笔尺寸等等,并可以将绘制好的图片保存到PSP记忆棒内,万使日后观看。



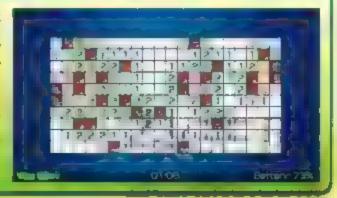
# 加入新模式《CubelMania》VI。3版发布

益智类游戏比较容易让人着迷,而PSP上的〈CubeMania〉则内置了三款不同类型的益智游戏,包你玩得过瘾。游戏于5月6日放出V1.3版,添加了新的游戏模式,使用文本文字代替图片文字,加入对主题文件的支持并内置了三个新主题。



# 细节改动 《Minesweeper for PSP》 三版本公开

(扫雷)随着微软Windows系统而名扬天下。PSP上的《扫雷》游戏《Mnesweeper for PSP》推出后同样很受玩家们的喜爱。游戏最近推出了R91、R92、R93等多个版本。新版更新了图形,加入了暂停功能,升级了高分系统。解决了电池信息显示错误的问题,去掉了启动时的声音。





本作的玩法美俚于传统的秘密需求错处。不过整有手面的人能和声优化为外包装。指文的过程以 强制制物和自由任务类都分的时,抗定做家的选择等级联动列等线站向的不同。而为他,但其它也无 被报生。如此玩家在推行排充时债务职先了的。他之为《字》的概念以及不得结局的条件。以免收 生业物。任务中的事件协议占在抽册》和会有所提示。本文或已为出版会证人就和异列物品的详细说 例。在最后收取各





	搬力	后的约定物语		
		最高の約束の報告		-
7 pg + 1 11 11.	RF.	21 144 722 4	FIFE	W

# EXAMINE.

# **多是我翻译**

按碼	作用
方向健 〇 ×	角色移动 光标移动
0	標定 对话 周查
×	取消 视角复位
	切换地图显示
Δ	周出菜单
L FI	视角转动



1. **遇敌槽**·抗家在遂宫中付进时,该槽会慢慢 累积,达到最新的闪光状态制。17走时才会遇 敌。战斗结束或区域切换后,该槽海坚并重新 并衡累积。迷宫中也有部分区域不会积累遇敌 槽,进入定甚至还会把该槽海空。

2 解教人数、玩家当前已救出的百姓数量。该

人数与激励品的获得以及能否进入第5 意思思相关。

3 当前时间, 游戏内的时间, 在强制 剧情阶段, 时间会随着剧情发展流逝, 而在自由任务阶段 只要不走倒 队长机或汇报 放弃任务 时间就不 会充逝。

◆ 塘路地图· 当前米宫的局部地图。 按下 键后可以切换或半透明的全局 地图。





注:在SKILL、FQUIP。STATUS界面接下 SILL、R键可以在几名角色间切换。



TEM	使用或查看接带的方具 按下← +或1 P望可以在有券直具 素材 装备从及重要商具相同切换					
SK LL	第1项为使用或查看技能 第2項 "カスタマイズ" 为习得技能 角色毎升1級都会得到1点CP 学习技能则累					
	消耗1点CP 部分高级技能需要先高定相应的习得条件 具体参看 技能列表"部分 此界面按下□键可以花					
	费AD来进行"洗点",具体全殿为已使用的CP×500					
EQUIP	更换角色装备 每名角色可以在右手 左手 身体 其他4个部位进行装备 武器构造 中 远的射程概念					
STATUS	查看角色状态 英文缩写的意义如下 LV (等级) EXP (经验值 NEXT 升级所需经验值 1P 生命					
	值) MP 魔法值 SP、观之力) STR (力值 影响物理攻击力) V(T 耐久 影响物理防御力)					
	AG (敬捷 影响回避率和行动速度 DEX (灵巧 影网命中率和会心率) NT 智力 影响魔导攻击					
	力: MNO (精神 影响魔导防御力) 角色的各项能力都会随等级提升而增加 惟独SP不能提升 惟有同					
	伴发动伊利亚秘法后会回复少许 且一旦耗尽角色便会死亡 本界面的右下角会显示角色的身高和 围					
	男性角色也有《汗》					
M SSION	查看当前上在进行的任务和己完成的任务。右下角有任务完成度的百分比。按下〇键可以查看任务详情。按					
	下←、→或L B健则能切换到"过往轨迹"					
PARTY	队列,调整我方角色的站位,可以令其位于前列政后列					
SYSTEM	コンフィブ用手調节音乐 音效 语音的音量大小以及文字量于速度 视角转换方式 ロ ト和ナ タ消除分					
	别为读取进度 翻除存档					



下面是全部7名尔赛亚骑士的技能介绍。部分技术新者等级的提升,原力 发动心率 效果的间等 会荷斯增加。当技能升至满级〈图标石下角显示英

文 "M"),使用时的消耗也会有施减少。游戏中部分技能的解释而误。具体请参考注解。

<b>CD</b>				
<b>探</b> 沃尔夫亚		بسيسيار الباهر		
校准名称	等级	习得条件	消耗	效果
D/A	上陵			
トイスタ	10	无	无	被斗时武器的攻击力上升
コールトイスター	10	光	无	战斗时防具的耐久值上升
ライト リーザエー	10	ソードマスタリLvl	MP	对数方单体(近)进行白属性物理攻击,威力较小
ブレードスマ ノュ	10	ライトニングエッジLv3	MP	对敌方一列(近)进行白粮性物理攻击,成为中等
		シートマスタリEv5		一定几军附加兴奋效果
ヘイトハースト	10		MP	对破方单体(近)进行白属性物理攻击,成力较大
		ードマスタリEv8		放对心上升量大 【注】
シートタウント	5		_	吸引放方单体(远)的注意
ディフェンスライン	5	7 ドナウントLv3、ソード	Ma	最先行动,吸引致方一列(远)的走意
		7 X 9 11 LV5	1.00	and a super party of the standard law and the stand
とロイクバク	5		MP ;	极大地吸引敌方单体(远)的注意
- U -	10	ソートマスタリLv8 ブレードスマッシュLv3、	HP	我方同伴弟体\P中回置
₹ # - , 3 ,	10	ディフェンスラインLv3	Lab.	<b>我方向环郑华水中回疆</b>
ガトスタンス	5		MP	自身就具的耐久值上升 武器攻击力下降
	5	ガードスタンスLv3 シール		
7 . 7 . 7 . 0 .	1	. ,	.,0	13V A T IMPLIED IT TAI
ホーーライト	5		MP	每间会自身把小回复
		ルトマスタリLvä		7.00.00
717. 1 h	5		MP	自身物理耐久值上升、废导耐久值下降
ライオン ート	5	F { P / 1 - 1 - 1 3 3 - 1	MP	自身是导新久值上外,传要耐众体不降。
		トマスタリLv5		
ブロテクト	5	ライオ・ハート cv3 シール	MP	保护同伴单体
		トマスタリLv8		
ライオン ユート	5 5	ト てスタリLv5 プラチナシールドLv3、シールト マスタリLv8 ン ルトマスタ Lv1 アイアンハート.v3 シールト マスタリLv5 ライオ・ハート.v3 シール	MP MP	自身是导耐久值上外,他便耐久值不降

ı	ファイナルイージスト	5	プラチナシールドLv3、ラ	MP	完全防御1次对自身的物理攻击
ı			4 x 2 11- 1- 1- 1- 1-3		
ı	マアイナルイ ノス	5	サマイチルイ シス 1.v3	MP	完全防御"次对自身的董导攻击
ı	781+41 3 31	5	デボ ション143 ファイ	MP	1回合内完全防御对自身的物理 履导攻击
ı			ナルイ しょ 443		
ĺ	フェイタルエッジ	1	ソードマスタリLv3、シール	SP	对敌方单体(近)进行物理攻击,威力极大
ı			トマスタリLv3		
١	アストラルエッジ	1	ソードマスタリLv10	SP	是先行动。极大地吸引数方全体的注意
ı	77° F	1	、 モトマスタリLv10	SP	1回合内完全胜智对我方全体的物理 機异攻击

注:萧戏中的解说有BLG,该技能并不会附加量量兼果。"酷晕时触事!"应为"敬对心上升量!"。

<b>施</b> 拉维克(1000年)				
技能品際		3 付条件	1 \$=	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	上限			
ストイフミスタ	0	无	无	故斗时武器的攻击力上升
フォーチュンマスタリ	10	无	无	习得昌阶技能所必须,无特殊效果
冰刃(	10	スナイプマスタリLv1	MP	对敌方全体进行苍崽性震导攻击,重力较小
冰刃	10	冰刃:Lv7 スナイファス	MP	对敌方一列(运)进行在制性履导攻击 成力中等
		9 IJ Lv7		附加亚属性耐性下降效果
冰刀!	,0	水刃はLul ステイフでも	MP	刘攽方单体(远 进行苍扁性魔导攻击,成力特大
		4 11 410		
坏身	5	スナイフマスタリレッ3	MP	<b>专敢方单体(远,物理耐久值 廣导耐久值下降</b>
<b>公事</b>	5	坏费Lv3	MP	令敌方单体(远)物理攻击力 腹导攻击力下降
审判	5	送事cv3	MP	令敌方单体 (远 散徒性 命中窜下降
歌に堪印 (	10	スナイフマスタリレグ	MP	对放方单体(远)进行苍属性物理攻击 威力较小
				PROTECTION OF THE PROPERTY OF
職の増印	10	服の格印 Lv3 スナイツ	MP	对放方全体进行苍蝇性物理攻击 威力中等 限加制
		マスタリLvB		印伤害效果 【注】
临录: 2	5	フォーチュンマスタリLv1	MP	一定几率对敌方单体(远)附加珊联效果
暗示,氧	5	嵴示. <b>嬰</b> Lv3	MP	一定几军对敌万全体附加骆联效果
<b>临示:朱</b>	5	畸示。単Lv3	MP	一定几率对敌万单体(远)附加高骤效果
暗示, 雄	5	順示 朱Lv3	MP	一定几章对敌方全体附加科佛效果
可強の種	5	フォーチュンマスタサLv3	MP	自身物理耐久值 無环耐久值上升
<b>を</b> 天の他	5	剛備の機はv3	MP	我方全体苍蝇性耐性上升
浄化の钽	5	花天の徳Lv3、フォーナニ	MP	解除自身弱体化效果
		- ナスタリLvS		
高店の課	5	浄化の徳Lv3 サナ チュ	MP	对自身的敌对心上升量减少
		~ * * \$ 1 LVB	,	
天弓 雄天	3	ステイフマスタリLv3 マ	SP	对敌方单体(远,进行物建攻击 威力极大
		t-fs, 724 [v3		
天弓 敞光	1	スナイブマスタリLv10	SP	令敌方全体的敌对心重洗
天弓 血路	ī	1+ + 2 x 4 Lv10	SP	极高几率对敌方全体附加睥毗 麻痹效果
真式 ਗ		无	生命	伊利亚修士 \$P载尽后自动使用
注: 游戏中的筹设为"对	献方单	体(选)",实际发展为"对	都方全	体",目10令此技能的性情比暴高,堪歌清晰神技。

P. Control	<b>萨莎</b> 莱季		- 11		
	<b>技能名称</b>		3 将条件	有耗	果以
		上阳			
ウイ	フマスタ	0	无	无	战斗时武器的攻击力上升
F 12	729)	10	无 !	无	习得高阶技能听必须,无特殊效果
凝縛	残酷な女だち	10	ウイ フマスタリしゃつ	MP	对敌方单体(近)进行物理攻击 威力较小 一定几
					MERCHINENER
紧縛	毛皮の女神	10	深郷 残酷な女たちLv3	MP	对敌方单体 (近) 进行物理攻击 威力较小 一定几
聚轉	丑の美学	10	景輝 毛皮の女神143 ウ	MP	对敌方单体(近)进行物理攻击 威力较小 一定几
			1 7 T X 7 11 LV5		率附加兴奋效果
调律	美徳の不幸	5	ウイーファスタリLv1	MP	我方一列亞克攻击力上升 胰导攻击力下降
调律	闺房の哲学	5	ウイ フマスタリLv1	MP	我方一列展导攻击力上升 撤埋攻击力下降、
调律	恋の輩	5	ウイップャスタリLv1	MP	我方一列撤捷性上升。物理耐久值下降

周律 ブーザ・テスタ	5	ウイップマスタリLvl	MP	裁方一列物理耐久值上升 敏捷性下降
调律 悲惨物语	5	调律 美徳の不幸Lv5 调	MP	我方 列德理耐久值 履导耐久值下降 成为敌人的
		律 恋の罪Lv5		目标
ミングル カド	10	と ルマスタ「ヒヤ」	MP	我方单体PP中回复
クイックリカバリ	10	シングルリカバリLv3、	MP	我方一列№小回复
		と ルマエタリLv5		
レンジリカバリ	5	タイックリカバリLv3、	MP	最后行动 我方全体中全回复
		ヒールマスタリLVB		
リザレクション!	10	ヒールマスタリLv3	MP	我方单体从瀚死状态恢复,HP中回复
ライフストリーム	10	リザレクション(Lvb	MP	每回合 <b>设</b> 方全体IP回复
		ヒールマスタリLv5	بسي	
ザレクション	10	テイプストリームいち ヒー	MP	我方一列从濒死状态恢复 HP大回复
		ルマスタリLvB		
レンゲルキュア	5	ヒールマスタ Lv3	MP	解除银方单体弱体化效果
レノンキュア	5	ン・ゲルキュアLv3、ヒー	MP !	解除视方全体弱体化效果
		ルマスタリLvS		
暴帝の支配权	1	ウイ サマスタリ 143	SP	对敌方单体(近)进行物理攻击 藏力极大
		ヒールマスタリLv3		
圣处女:孔雀舞	1	ウィーファスタリLv10	5P	每四个数方全体HP MP小回复
魏源の帰灵等	1	E-1 : 24 LV10	SP	我方全体从海死状态恢复 HP全回复 V * MND上升
英夏の赞词		无	生命	伊利亚的秘法,SP耗尽后自动使用

(大) 加伊挤飞机 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)				
技能名称	等级	习得条件	訓報	效果
	上級			
1-2 PT 27	0	<b>元</b>	九	战斗时武箭的攻击力上升
おくえいてんタリー	0	先	光	3-19高阶技能中亚项 无特殊效果
ホイズンハレト	10	·レ トアスサリ1v5	MP	対敌方单体 远)进行黑洞性魔尊攻击 威力较小
				一定几事附加高效果
+1100 h	0	ホイズントレートLv7、パ	MP	对敌方一列(远)进行熊属性魔导攻击,此力中等
		レートでスタリ.v7		一定几事附加書效集
A-pich p	0	ナイトパレットレップ、パレ	MP	对敌方单体(远)进行黑丽性罹辱攻击,威力较大、
		・トマスタリLv10		一定几军附加强为毒效果
トラップハレト	0	(レットマスタリLv1	MP	对敌方单体(选)进行物理攻击,成力较小,一定几
オナイブ キレ ト	10	トラップバレットLv3、バ	MP	对敌方单体(选)进行物理攻击,威力较小。一定几
		レットマスタリEVS		车附加兴奋效果
リリ ス・レ トー	5	F EXAMEN	MP	解除敌方单体 远 的强化或物体化效果
リリースハレ ト	5	11 -2 -1 1 Lv3	MP	制除放方全体的强化效果
		→レートマスタリLv8		
マイト寄ります。	5	立とてトセスタリ.v1	MP	我方单体物理攻击力上升
こ ルトキャスタ	5	キャストマスタリLv1	MP	<b>双方单体物速耐久值上升</b>
ラヒ トキャスタ	5	キャストマスタリ vl	MP	我方单体敬捷性上升
クレキャスター	5	キャストアスタリtvl	MP	我方单体命中率上升
スマ トキャスタ	5	キャストアスタリレリ	MP	<b>致方单体度导攻击力上升</b>
イマシンキャスタ	5	大ヤストマスタリLv1	MP	<b>数</b> 方单体喷导耐久值上升
シャトウをヤスター	5	キャストマスタリLv3	MP	<b>教方全体黑底性耐性上升</b>
マン クキャスタ	5	キャストさスタリしゃ5	MP	同伴单体MP小回复
-イトキャスタ	5	キャストマスタリ VB	MP	对我方单体的敌对心上升量减少
アサルトバレット	1	パレットマスタリLv3、光	SP	对敌方单体(远)进行物理攻击、威力极大
		ヤストマスタリLv3		
へイトリリ ス		レートマスタリン410	59	令敌方单体(远)的敌对心重置
ソウルギャスタ	1	キャストマスタリしい10	SP	我方全体多项能力值提升
是終教导、タキオン		无	生.國	伊利亚的秘法,SP耗尽后自动使用

ı	原 凯因 源域						
	技能名称	等级 上限	a 母無件	有終	<b></b>		
	2 1 2 2 2 2 4 9	0	无	无	战斗时武器的攻击力。升		
Į	フレートマスタリ	יםי	£	无	战斗时防具的耐久值上升		

4				
揺らめり红刃	10	ツ ハンドマスタリLvi	MP	对敌方单体(近)进行红属性物理攻击,威力较小
				敌对心上升量大
贯 苍刃	10	フートント マスタブcv1	MP	对敌方单体 (远) 进行苍属性物理攻击 威力较小
				(可在后列发动攻击,
身 ≥ 製 黒刃	10	程っか/红刃.v10 食く	MP	对敌方单体(近)进行黑属性物理攻击 威力极大
		苍刃Lvt0		但命中率较低
煌 白刃	10	ら 5 製 無刀(v5	MP	对敌方一势(近 进行白属性物理攻击,威力较大
威压の一闪	5	ツーハンドマスタリtv5	MP	令敌方全体红属性耐性低下
破軍の一唱	5	ツーハンド セスタリLv6	MP	令敌方全体苍属性耐性低下
阿遮の一脱	5	政压の一闪Lv6 確率の一	MP	令敌方全体黑褐性耐性低下
		BE∪v5		
光轮の一音	5	回進の一観い3 ノーハン	MP	今敌方全体白属性耐性低下
		F マスタリLv8		
騎士の響い	5	ブレートマスタリLv1	MP	自身武器攻击力上升 筋具耐久值上升
騎士の寄り	15	騎士の暫いLv3 ブレート	MP	<b></b>
		で大学リ8		
不理转引骑士	5	騎士の奪りLv3	MP	保护同伴单体 受到的伤害减轻
標準の層	5	プレートマスタリLv3	MP	自身红 苍属性耐性上升
<b>纯铁。盾</b>	5	71-1724 Lv3	MP	自身白 常属性耐性上升
主排の盾	5	碧草の盾Lv3 純铁の馬	MP	自身全属性耐性上升
		LV3		
明課止水	5	主持の盾Lv3、プレートマ	MP	完全防御 次对自身的竞导攻击
		X 9 11 LV5		
血心胆坏	5	明提上水Lv3 フレートで	MP	完全防御 次对同伴单体的履导攻击
		X # 11 LV8		
武帝の雄飞	1	タ ハントマスタリEv3	SP	对股方单体(近)进行物理攻击 威力极失
		76 8 7 X 9 Lv3		
英杰の义員	1	ツーハンドナスタサLvi0	SP	我方全体MP大回复
法騎士。即身	1	フレートマスタ Lv10	SP	完全防御 次对视方全体的概导攻击
獅子心生の決战		元	生命	伊利亚的秘法。SP耗尽后自动使用
	_			*

<b>原</b> 玛拉尔梅亚						
技能名称	等级 医放	习得条件	消耗	数稱		
デュアルマスタリ	10	无	元	战斗时武器的攻击力上升		
シールマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须,无特殊效果		
第つ刃	10	デェアルマスをリLv1	MP	对敌方单体(远)进行物理攻击 威力较小 附加出 血效果(可在后列发动攻击		
祝福・総断	10	穿∵刀∟v3	ΜP	对放方单体 近)进行物速攻击 威力较小 不会增加敌对心		
世帯の光質	10	祝福の栽断Lv3 デュアル マスタリLv5	MP	对敌方一列(近)进行物理攻击 威力中等 不会增加敌对心		
限さび右	10	デュアルマスタリLv3	MP	最先行动 对破为单体 近)进行物理攻击 威力较小。并令其红鹰性耐性低下		
欢喜の左	10	収をか右、v3 デュアモマ スタリLv6	MP	最先行动 对敌方单体 近)进行红糖性物理攻击 威力中等		
TORN GAIN	5	欢喜い左い3	MP	最先行动 一定几率令敌方单体(近,附加督建效果,敌对心上升量太【注】		
<b>绯天</b> 轮	10	デェアルマスタリLv8	MP	对敌方单体 (近) 进行红属性物理攻击 成力中等 并吸收中		
绯弁 .枚	10	绯天二轮いち デュアルコ スタリLv10	MP	对政方一列(近)进行红属性物理攻击 成力较大 附带出血效果		
鮮血阵地!	10	」 ルマスタリLY「	MP	对敌方全体进行红属性离导攻击 威力较小		
鲜血阵地	10	鮮血跡地 juy7 シールマ	MP	对敌方 列(远,进行红馬性魔导攻击 威力中等		
		x タリLv7		一定几率附加混乱效果		
鲜血阵地(	10	鮮血阵地 II、v7 シールマ スタリLv10	MP	对敌万单体(远,进行红属性离导攻击 威力特大		
	5	シ ルマスタリLv1	MP	我方全体红属性耐性上升		
刻于要塞 光尘乱舞	5	シールマスター・v3	HP	同伴全体武器攻击力上升		
刻千要塞 梦幻光牢	6	シールマスタリLv3	HP	同伴全体防泉耐久值上升		
四十大是 罗利几年		A-16 4 16 3 A F43		四件主种的表现入战上//		

鲜血對印 六道解放	5	剑千要塞 光尘乱舞 v3	MP	自身展导攻击力 展导耐久值上升 附加出血效果
		剑千要塞 梦幻光率Lv3		
鲜血封印 自己牢狱	5	剑王要塞 光玉乱舞t v5	MP	自身武器攻击力 防具耐久值上升 附加出血效果
		剑干要墨 梦幻光率145		
<b>华针艳</b> 建	1	テ・ナルマスタリLv3	SP	对敌方单体(近 进行物理攻击 威力极大
		シールマスタリLv3		
四!	1	テュアルマスタリLv10	SP	最先行动 对敌方全体进行延属性物理攻击,戴力极
				t
纯粹血統	1	シルマスタリLv10	SP	自身对物理攻击的回避军上升 成为敌人的目标
<b>圣柩开辟</b>	_	无	生命	伊利亚的秘法,学耗尽后自动使用
				and the second

注、游戏中的解说有癿店,该技能并没有伤害效果、升级后也不会提升伤害值。

· 審督所 (100 100 100 100 100 100 100 100 100 10						
被能之际	等级	力链条件	亦释	SHARE .		
1	上眼					
ボールアームマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升		
ソングマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须、无特殊效果		
6 + 12 × 4 %	10	十 北下 上 5 大京 Lyl	MP	21放万单体 远 进行互原性度异攻击 威力较小		
ブル イン ヘルス	10	ボールアームマスタリEvi	MP	对敌方单体(远)进行苍属性魔异攻击,成力较小		
7 ムゲンゲイル	10	。 ドインパルスLv8 ブ	MP	最后行动 对敌方全体进行红属性质导攻击 重力		
		10 1. A 21.VB		<b></b>		
コバルトゲイル	10	1 - 1 1 x 1 v8 7	Mp	最后行动 对放方全体进行苍滅性瘦界攻击 威力		
		ルーインバル XLv8		较大		
9002017 4	10	7 41.4 1 ALVB 3	MP	对敌方单体 (远 进行服城性魔导攻击、威力中等		
		vn h 4 1 th l v8				
ブラ、スラー、ユ	10	フリムゾンダイルしゃ8 コ	MP	对敌方单体(远)进行白属性离导攻击 威力中等		
		トルトケ f nLv8				
サモン・コルト	10	テレジョンフワールLv3	MP	最后行动、对敌方全体进行黑洞性服导攻击,威力		
				級思		
ロー・ゲサンダ	10	ブランスラッシュLv3	MP	最后行动,对敌方全体进行白属性度导攻击,威力		
				裁划		
1011 . 7	5	ソングマスタリLvl	MP	投方一列江属性耐性上升,进常攻击附加红属性		
カームメング	5	ソングマスタリLv1	N/P	我方一到在属性耐性上升 通常攻击附加在属性		
インセインノング	5	プレイブソングLv3 オー	Mb	我方一列黑属性耐性上升。通常攻击附加黑属性		
		ムッングLv3				
本・ニケング	5	プレイブソングLv3 カー	MP	投方一列白篇性耐性上升,通常攻击附加白期性		
		ムッングLv3				
カマ・ギイス	5	・アマスタリLv3	MP	解除视方单体的弱体化效果		
マーク・ロート	10	ノングマスタリLv8	1.EP	我方一列中中回复		
マクトットオト	10	・ ケ・ロードLv6	HP	我方单体从務死状态恢复,IP中回复		
マーク・ヒーロー	5	マーケ・ルトリオットしゃち	MP	自身中全向要		
ンコーティンクスター	1	ホールアームマスタリLv3	SP	对破方单体(选)进行物理攻击 威力极大		
		ツングマスタリLv3				
リウルステスト	1	ホ ルア ムヤスタリ LV10	5P	对敌方单体(远)进行白属性魔导攻击,成力极大		
	L .			附加全瑪性耐性下降效果		
スプリームディーヴァ	1	ソングマスタリLv10	SP	我方全体中全回复、全属性耐性上升		
1						

# **经验料聚**

指令 战斗中的6项基本指令分别为。ATTACK(攻击)、SKILL(技能)。ITEM(道具)。GUARD(防御)、MOVE(移动)。ESCAPE、逃跑)。GUARD能减轻数方物理 颞导攻击造成的伤害 MOVE 指令能令角色在前后列间移动 不过要消耗<sup>1</sup>个回合

攻击距离 敌我都有前 后列之分 而武权 技能的射程对有近 中 远3 种 "近"只能让前列角色攻击到敌方前列单位 自己位于后列时无法攻击。"中"可以让前列角色攻击到敌方前 后列角色、自己处于后列时仍能攻击敌方前列角色。"远"则无论自己处在哪一列 都能攻击到敌方前 后列的角色。

异常状态	效果
3	等回合理戰少
生血	每回合理減少
再生	毎回合作回复
糖眠	矛法行动 受到伤害后恢复
沉默	无法使用技能
海痹	行动有一定汽车会被中止
監章	该回台行动被中止
<b>泰</b> 爾	每阿合MP减少
偏	无法进行回复***
提到	攻击对象随机
- 英	<b>徽对北上升最增加</b>
# # F P	<b>立司伤害婚加</b>

	The second second second second second
敌对心	按下△镗后可以查看当前敌方对投方4名角色的敌对心 敌对心量
	赛的以红色显示 该角色也就是敌人的攻击的目标——这是本作战
	斗中是为核心的系统。当我方发动攻击 使用技能或选具时 敌方
	的敌对心就会发生变化 防御和少数技能不会增加敌对心、如果敌
	人的攻击目标发生转移 其头上就会出现红色叹号 莉泽特也会进
	行提示 在战斗尤其是BOSS战中控制好敌对心 是取弊的关键
展性	本作中只有4种属性 红 苍和黑 白两两之间植草克制 用克制
	的属性进行攻击、伤害会得到一定加度
异常状态	敌我发动的攻势中经常会附带特殊效果(具体参看表格) 这些异
	常状态以及属性对性低下等效果能让战局向有利的方向发展 除了
	用选具和技能恢复外 较回合后或战斗结束时 异常状态也会自动
	恢复
SP	魂之力 (SP) 是非常重要的数值,因为其几乎没有回复的手程、使
	用消耗SP的技能时要模之又模。当角色的HP降到O后会陷入濒死状
	态。这会大大影响敌人的敌对心。但易受到集中攻击。继续受到伤
	客的活角色的SP硬会逐渐降低。务必及时对其进行回复。一旦角色
	的SP也赚到0 就会自动发动超大威力的"伊利亚秘法" 但生命
	之火也会随之熄灭





在强制剧情或自田任务中,头上有黄色省昭号图标的NPC表示具能粗发事件。而大学掌作为弥赛亚骑士们的根据地,是本作最为重要的场所。其主要功能如下:



广间	从刺泽特处听取情报 接受任务或改变队伍编成。门
	口也有存档点 在特定剧情过后还会追加道具届和银
	<b>省</b> 履
道具度 银冶墨	商店出售的物品种类与玩术解体过的素材有关 委出
	的素材短尾海级 所载购得的装备和选具就越好 兜
	成任务或是告谢敌人后有机会遇到素材 尚本作中的
	鉄市屋"アルクダイト" 簡写为AD
田书室	每次受领任务后找女性看护兵对话可以得到支给品
	完成任务后找左侧的犬歌朵拉兵对话可以得到支援
	品、与右侧的少年兵士对话则可以得到激励品 其与
	救出的省姓人数有关(具体参看表格)。
沃尔夫的房间	进行休息以回复HP MP 桌面处可以查看王都的地
,	脚 另外存稿点之间是可以通过"アクティブネイン
	卜一"指令进行快速移动的
其他弥賽亚輪走	髓囊主角与该角色关系的不同 调查尿精时的对话也
的房间	有差别 关系加双启就可以在其他人的房间休息了。

解核人能	激場品
0	1644、粉
50	每机 →银板
100	回复结界石、小×3
260	僻机·魔导片
400	回盟结界石・大×3
600	<b>翰机、履释布+1</b>
800	イー 1 アレ 圣遺物×3
1000	鋼机 成导片+2
1200	废身结界石·大×3
1500	航写结界右、大人2【す】
1900	全快再生药×3
2000	リベンジガントレット

注 此处为8JB。文字提示得到的是"铜机の魔导布+2" 实际是"魔导结界石・大"

# 自自由自己

游戏的进程是由强制制作和自任与各类和分及替组成的,当游戏进入自由与各种自己。 观象需要在利泽特处选择进行"车还"或是"私出"任务。选择制者的话、、要前往指定区域主起地图上显示的敌方队长机。胜利与就能够得色补给品,时间,也会飞速流逝。令游戏的进程大大的快。选择后者才会出现各种各样的任务,并与其



最后的的定物语

他角色加紧关系。被与或钢车任务。他同时会发生流逝。由于救出任好的数量以及角色运的关系多点到最终的结局。因此还是建议实家好专选择一救出任务"。在没有任务在身的情况下,还可以与关键特对话在一条还"和"救出"中运行即换。

不同的时间段能够受领的 救定"与务内百 所不同,任务前,会有家名利重色两种密标显示 集合的为普通任务、黄色的为重要任务、完成黄色的任务后才能与同门角色加深关系。每章中将名角色都有2次同门任务,不完成前一次任务、后一次的任务是不会出现的。由于第一次任务才关系到路下上下营等,因此对于的间距令的同行任务。玩家一定要填重考虑、疗意等。次誓言只有石等4章中才降确立。

# 金属組織

游戏的GAME OVER条件为 沃尔夫或塞鲁斯阵亡 他俩也没有"伊利亚秘志") 在同时任务中,同时角色不 定要在战斗队列 但 旦他们阵亡,任务也会宣告失败。

本作中共有8种结局、在第4章结束时如果 数出合性的数量。于1100或与任何一名角色都 投能完成1个警官的话。BOSS战员就会进入Bad Ending。

成功进入第1章目 名如赛证荷士全部存活、 最终BCS-3成后还需要与1~4章的BGSS再及交手,获特后就能进入Good End。在成功进入第6



章的前提下有至10-名角色阵亡,最终BOSS战后就会进入与沃尔卡汀下"最后的约定"的角色的结局。8名角色各有1种。职员表后出现的特图会看所不同。





# 原意

本于平前。"位于特景会或器的英雄在梅利 為斯火險上建立起了應等至同——"光歌朵粒 《工厂下写》"。最"基金之种"伊利亚所庇护 的龙歌朵粒人民。凭借着鹿等之为调件他同何的 藏者。维求着世界的和平。作为这个世界上推一 构有鹿者之明的国家、光歌朵粒是无数人心目中 的理想多。但这个背景极一时的文明古同。如今 和其格式它如此"萨维·尚敬(中可不是一种 一种其格式它如此"萨维·尚敬(中可不是一种 一种其格式它如此"萨维·尚敬(中可不是一种 一种其格式它对此"萨维·尚敬(中可不是一种 不可以,这个位于光歌朵粒也同的小园分及 有中的国家自光歌朵粒度看了故事。在鹿足这个本不太 起眼的国家自光歌朵粒度看了故事。在鹿足这个本不太 起眼的国家自光歌朵粒度看了故事。 是里的是一种 他们,他们是他们,是里的本事 的引作。他们是他们,但是 今己年人侵了北東承北的王帝――法々文句(フ アルエデン)



# 第一章

是从从水火与背充皆与水单、增加。 和的均定"。外继承下生命的风服与遗漏。在明 用成为你客坐特益的化明显还没有确定的实验。 自己具有继承礼部部的首格吗?自己有能力平板 你家里特益们中位最后的三都吗?你多的疑惑的 北着沃水火。但在生命的基础的《他还是明确》 自己的信念。"是能我还完验他同位此下解解他 手心……但是,成会信中与此下的约定,为了一个 承拉的百姓与水水,故上自己的灵趣。"

本 从神话时代开始。黄金成器"礼即均"就是 特士目相称官的单数。故水文也故道道:"集何 《中心》" 作号。此后他分组从火马右崖。任何 次次斯布有可能造成重大的影响。其压力是不可 怎样的。一直对重命执有特殊情遇的萨萨《梦一 次)给了故水文中把喻无的平意。情想的极大声 度问着故水文为何液能保护好陛下。情况之情也 也处于不认可故水文的指挥官者余。但是自情或 况禁途。正都各处的成义仍在继续。还有两千余 名及各的百姓等待着故程。故有更多的时间自然 永久在信和快传。在指在杜伊迪《灵龙》等 的生物下淡水文服快下定了表心。在城平管相官 将华特《》也少》》的磁性下及开了最后的结 中心

以、大量型就是本作中角色们的解释地下。就算一定要求快概能其功能。進入股水支持房间后。" 场景的信息宝箱是可以得到イーリアの最石×3。" 有者房間財金融宣与最重的制值。北京經過广門 山湖縣特別部、社學地和萨萨斯人派但為。此本 出典品、普通、在"社会"中选择其一、同者的 正別在系統部分已經分解號、这里就不得多於 下文技味也以"权当"任务为主



接受时间 06 10 任务名称 最优先任务 1 同行者 无 危险等级 🛊 支援品 伤药×3 经过时间 10分钟 救出百姓 1人 支给品 伤药×2

嬰点 来到第一这画后,地图上就会出现用黄点覆示的2名铜机兵,将其尽数击倒即可。完成任务后可以不急着返回大 而是在此提升一下队伍等级 不过目前南区可移动的范围是有限制的

任务名称 安奈不足 危险等级 ★ **接受时间 06 20** 同行者 无 经过时间 20分钟 救出百姓 9人 支给品 伤药 支援品 回复药

婴点 聚到第一凶画东侧闭锁大门前摆放着本稿的房间 兩岸特的通讯结栗后离开触发剧情,再度回到房间与出现的 NPC对话 最后用钥匙打开上锁的大门找到药品

同行者 无 楼受时间 06 40 任务名称 精纺兵 危险等级 ★★

经过时间 10分钟 数出百姓 10人 支笔是 伤码×2 雇导的粉 支援品 回复码、履等の粉

曼点 非常简单的任务 击倒第一区基地图上出现的'名明机会即可完成

测数性系统会员人类制制输出资源类的成化化

同行者 臺雷斯 任务名称 危险等级 ★

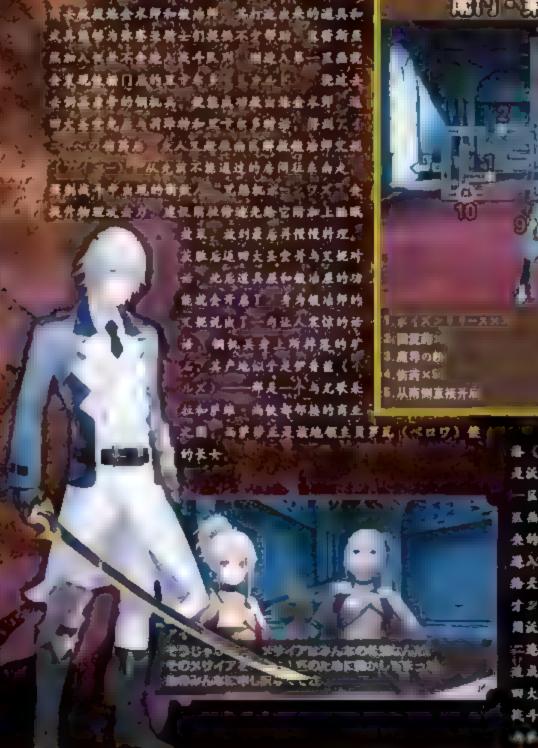
支給品 回复的 イ リアの宝玉 支援品 回复的 展界の粉×2 经过时间 10分钟 披百比维 30人

要点 接下任务后在北廊下遇到寥歇斯 剧情后韵红第 区画西侧与中央房间内的NPC对话即可

接受时间 06 40 任务名称 新米指挥官 同行者 萨莎 危险等级 ★

经过时间 10分钟 【救出百姓 7人 支結品 回复码 イーリアの宝玉 支援品 回复码 履辱の粉×2

要点 接下任务后要先前往萝莎的房间邀请我加入 随后再进入第 区區 与中央大道车侧,游上的NPC对话





排 《ジャイロ》会会、他也 是获尔克等人的故官。由第 -- 区画采烟的出口进入第二 **滋燕。如梦洛凝敝人周在中 老的会库中。测这英者趋居** 避尽强制战斗。依据建议危 给天本学的"快转机ヴァ影 **分型<sup>等</sup> 和上睡眠或果,展是** 周就未火吸引注意。而周其 二连击会给防御航线的资源 淮武不小的告告。 液凝后连 **闽大圣堂。加伊洛屯加入了** 挺手张翔,游戏再次进入着

接受財间 07 10 任务名称 報冶屋の依赖

同作者 元

危险等级 ★★

经过时间 30分钟 救出百姓 13人 支给品 伤病 魔导の粉 支援品 回复药 魔导の粉

要点 与艾妮对话后前往第一区画,齿的地图面侧的 尖兵 4 ラ ップ 、返回大量常与艾妮对话后得到防具 スラストキ エイラス。

接受时间 07 10 任务名称 ヨッスアのヘッタ 同行者 墨雷斯 危险等级 🛨

经过时间 30分钟 救出百姓 32人

支给品 回复药 废导石

支援局・鋼机の度导染 回复药

要点。在北周下遇见塞雷斯后一同前往第二区画。在最东北的小房间内与MPC对话。他回大圣堂后前往塞雷斯的房间。 对话时回答" 1、"便可得到誓言纹章(完成一章中基角色的第二次同行任务才能立下誓言,对话时选择的回答皆是肯 定的 下文號不一一写明了 、

接受时间 07 0 经过时间 30分钟 牧出百姓 18人

任务名称 指揮官と教官

同行者 加伊洛 危险等级 ★

支給品 回复药 イ リアの 支援品 钢铁の魔导布 魔界の粉

宝玉

要点 前往前往第二区画 到达中积偏态的黄点处后发生强制数斗 取牲后众多首姓获赖

格曼时间 07 40 任务名称 伸间救出

同打者 无

危险等级 ★★

经过时间 20分钟 救出百姓 24人

支給品 伤药 魔导の粉 支援船 回复荷 魔导の粉

要点 接下任务后前往两廊下与尤歌杂拉兵对话 随后来到两第二区画原本加伊洛斯在仓库的北侧房间,贵倒碉机兵后 与深处的NPC对话即可

接受財団 07・40 「任务名称 取り残された住民 同行者 无

危险等级 ★★

经过间间 20分钟 牧出自姓 73人

支给市 伤药 魔导动新

支续品。 阅复药 履导の粉

要点 前任第 医画击倒东侧出现的"鬼兵一"之" 救出被武百姓

医侧侧缝术全体安全等表交易联络的效用: 《ネイン》。在第二回西最南旬会遺職大型領机。 英"慢味者/5-ダット"。英文会为非常高兴建筑 格技尔支配各层力的特异应用"ディフェ オンド 快速吸引火力乙并手取除上异常故障才能 项利通过,获取后向南来到居住军员,这里有害 推及可以用来快速推动。 成功与就用会合意:他 如用阿里普斯身为三位经常者亦能会自涉验。并

对抗水火的凝解表示了不满,不过在拉传迪的解

助下,他还是和人了铁征。

76







任务名称 財を刻む街の少女 同行者 无 提受时间 08 to 08 30 危险等级 **被出百姓 45人** 经过时间 20分钟 支給品 回复柄 疫界の粉 支援品 鹿得石 イリアの宝玉 要点。由于存档点的转递装置暂时无法使用。只得从第二区画一路步行采纸居住区画,与NPC对话后在2阶西北的房间内 找到她并再次对话 带她到2阶中央的平台便能完成 接受时间 08:10 任务名称 亲友 同行者 拉修迪 危险等级 ★ 经过时间 20分钟 支给品。回复药 救出百姓 30人 - イ リアの 支援品 回复药 痩帰の粉 SE 要点 前往拉修理的房间与其对话 随后一同来到居住区画 胸情后进入第二区画击倒出现的铜机兵,再追回居住区画 即可完成 接受时间 08 10 任务名称 連る气持ち 同行者 飘因 危险等级 ★ 经过时间 20分钟 救出百姓 22人 支給站 座賽鍋 イープ・電田 支援品 回复药 廣导 粉 要点 到达居住区画触发剧情后 返回第二区基础划线图上出现价铜机兵 任务名称 仲良 二人坦 危险等级 ★ 同行者 无 校出百姓 5人 经过时间 20分钟 支給品 回墾病 魔导・2粉 支援品 魔导石 (リアの宝玉 要点。与第二区画画图的NPC对话。题后在本区画中称等面型快支线到逻辑的NPC。最后应回大量学与南静下的NPC对话。 模受时间 08 50 行务名称 父と子 向行者 无 危险等级 ★★ 救出百姓 30人 经过时间 10分钟 支给品 回复药 魔界の粉 支援品 履导石 コーリアの宝玉 要点。与北廊下的NPC对话后前主第二区画。击倒东北侧的树状疾后返回大量贫瘠次与该NPC对话 接受时间 08 50 任务名称 幼い約束 同行者 炸莎 危险等级 古古 经过时间 10分钟 物出百姓 24人 支给站 回复药 魔學石 支援品、废界石 五 銅机の腹界布 回复药 央点 在萨莎的房间与其对话后 前往第二区画面侧击倒大群侧机兵 再进入居住区画即可完成 这里是萨莎立下 初的约定"成为你甚亚新士的所在 自然也勾起了她对于皇帝的思念之情 **接受时间 08 50** 任务名称 空回ッする气持፣ 同行者 加伊洛 危险等级 ★ 经过时间 10分钟 牧出百姓 21人 支给站 回复药 支援品 傾机の関块 回复药 製点 前往第三区画中部偏观网络草型和多类面肌条即可完成任务



医侧侧精带会需要去寻找单数行动的两粒木 梅(マラルタ)。由居住区画向南東到第三区画。 微型已是严极通路。"静不思绪(地图上表示严怀特 黄点不会消失。在我自由任务时往出不去使刘犁 情) 从而由进入由门前广场、需要进行一场8088 选项巨大的。"很长兴学士工儿"会使用判决会。这 机把运水支单数放在一河吸引火力。其他人发动程 **设《这也是大部分8006说的背筒技术》。10065庄挺** 自厚里会提高自己的物理( 建等耐效。 当前异种提 最深流能控制基门时型 接下来它就会转到生中使出 大戴力的近去。一定要明确其故对心后提前防抑。 **货能后依据的两位水排出现。古书之用毫不避讳自** 巴对沃尔夫的情感、他也带来了新的情报。例机兵 动物方来源是矿石中所附着的进方。伊鲁兹所盖 产的北方矿石其实在北古多拉圆内就有着广泛的直 具备特其作为英器的动力器的超高升效。同期火基 爱玛拉尔格加入民催、并把矿石交给集金水坪里卡 水多黄黄癣新。

接受时间	09 20	任务名称	故稿:眼	同行者	无		fe	<b>险等级</b>	**	
经过时间	40分钟	校出百姓	72 A.	支皇の	画集成界は・小	テレホ	9 ,支	技品 回流	製結界石・/	ハ 度导石
要点 前	要点 前往第一区画北侧击倒倒机兵 继续往北铁能核出被函的群众									
接受时间	09 20	任务名称	カインを探	同行者	京因		危	险等级	*	
		# 男					1			
经过时间	40分钟	救出百姓	2人	支给是	四复药 身	[异石	1支	接品. 铜	机小铁石。 [	复药
要点 目的地在居住区画 不过转送装置无法使用。在2阶中央的平台上找到NPC 凯因这世的双亲曾是新闻记者。这里										
<b>剂是他经常眺望晴空的场所</b>										

接受时间 09 20 任务名称 恩又の为こ 同行者 玛拉尔梅 危险等级 ★ 经过时间 40分钟 救出百姓 26人 支给品 回复码 イ リアの宝玉 支援品 回复药 魔导の粉 豐原 在玛拉尔梅的房间与其对话 随后前往第三区基中央的仓库地区击倒额机兵 **接受时间 10 00** 任务名称 里切り 危险等级 🛊 同行者 无 经过时间 20分钟 救出百姓 28人 支給品 四氢酶 テレホーター 支援品 回复结界石・小 腕导石 要点。与北峰下的NPC对话后前往第一区画东侧调查有黄色省略号围幕的尸体。把形见、指转带回给大圣室的NPC。 接受时间 0 00 任务名称 未来の为し 同行者 拉修造 危险等级 ★ 经过时间 20分钟 救出百姓。18人 回复码 支援品 钢机平伸铁 回复药 支给品 麦克 到杭修道的房间找到他丼一同赶往第 区画 布曼南端入口处击争制机兵群被出土兵 不过教官莱特却已英勇阵亡。 接受时间 10,00 任务名称 二角关系 同行者 玛拉尔梅 危险等级 🛊 经过时间 20分钟 支援品 钢机の絶石 回复荷 救出百姓 19人 支给品 伤病 履导の粉 要点 前往第 区画击倒南侧出现的關訊兵 获胜后便可完成任务

**消释种得到消息。一直由王子的布亚《田**》 4.7)所把中的由门遭到了何机兵的变破。至于日。 **前生死水下。宣曹斯朗讯心急和赞用棋不得立刻赶** 去被提,就因用认为应当以民众的生命为代光。最 唐沃尔夫下述的命令是《火运车提前门员集到南门 黄广与唐京观了正在与侗机县普通的刘书亚王子。 随即是人BOBG是《一里是人下一章节。本章的直域: 就无法再回来了。瓦拿们异铀也。另外广局的通数 車是最高的。自然是越越的越極海灣。 医唇槽的 "运输メルカデル"的列之会为4连会。有一定几年 **会因为关节故障而失能。这里还是把被拿火草数效** 在一門吸引北方。由其他人展开坡黄吧。快费获胜 新业者四氢一下巴方体力。因为构质是迎来第二年。 连战。孟连续的各战后的书里的作为平已造立。并 这样下去很可能会就尽难之为两别直了梦利亚的秘 **旅作,准备新拾近了其手中的黄金或器,在季白巴** 基本代替的书正战斗。因为技术基界水路对着骨肉 南人姓去。正在安治阿本巴拉去何的何机美安旅站

是由三子章的「精致、清清何地不远的异外」集發 新數值者內了上演: 第二斯战斗准裁有所投资; 不过基本的原则之前相同 多有异种投资。也会 在 电验 0 原属 "明" 即065会对或 水平人 在 现大或为特殊会 一定是提前的构制的于此联会 定几年医发现原则 建议给试本大准上 原件之 他 1000年的证据事件的传了

所有原王子原料施及受益地宣 制基塞管斯的 不中思去。连建计会的塞替斯基指定一两边是 集 最地端下海水 计特置全文器 民军马船 的地域 "端水龙长金草品的建立 以需要车转去的老金牌 接换一个头 付领了成门的?其黄金特去是上了城 场。由现在他们眼前的,是直到地平线都坚不到地 路的。如果也涂相位满来的钢铁机器 在那钢铁的 处理中,没有生命。让有光明、就如无应的照明一 但让人无法看到丝毫的者宣



近点。以是人民的中运存在着者里 光荣杀林就不会灭亡。在场北手阵还有两个条件 常来至文的北方。将那的人越多,其能获得的北方就从太 一、"准后的约定" 这是机正常任的非界运转士 之间交换的3个誓言后才能止下的约定。而惟有转 上的领导者。北部都的继承者——沃尔夫才有止下 "混后的约定"的资格。

随着宣传新加入队伍,人员也就弃整了。由于 角色不多或是无法升级的。现象一定要求各篇或队 位。与商举特对论括近众交通定了接下来的战略员 标是封朝东门并尽可能多地被出百姓。

度导结界

# 东河南第三区画



沿川東海河 2.パライズリリース×3 5.ブルーダブレット 3.屋界の創



超级时间 11 10 命・肥人 经过时间 30分钟 教出首教 32人 直辖起 伤药 ホイスンリリース 支援品 イー アの秘石 履导い時 要点 与北岸下的NPC对话店 回到广间与黑土尔多对话 胸往第一区画北侧对倒地的伤员进行校治,最后返回大圣堂 SNPC对话的可 接受时间 11 10 任务名称 自责 問行者 書簡節 危险等级

经过时间 30分钟 救出首姓 43人 支給品 回复的 ホイズンリリース 支援品 倒机の破眼 石・小

要点 前往實體即的兩面与其对话 随后在原 区画穿侧击倒正被要击民众的大群钢机兵 接受时间 11 10 任务名称 教える命

经过时间 30分钟

救出百姓 24人

同行者 斯因

危险等级 力

支給品 回复的 ホイズンリリース 支援品 回复結界石・小 農長 **达界石、小** 

製点 在第 医画车阀的房间找到军医 亚回大圣堂后即可克度

接受时间 11 40 任务名称 水飞马导变 同行者 无

経过时间 10分钟 救出自姓 52人 支給息 重复药 スリーブリヒース 支援品 イーリアの宝玉 履导石

市险等级 ★★

要点 与南原飞的NPC对话后 与主兵 同前往第 医酒 在东北侧的水 "前击倒大掷倒机兵

"黄大松沙东门的是非时。(《左方) 游名《化七》 是如伊洛的父亲。不过闭锁的水门盖施一定程度上 阻益了俄军。由也让我才无法前往第二年典》 執下 来放水火的任务是专动开启第一直画的单门。只要 把三个此号菜里被顺序解开封印即可《被前两地简 京A-B-C的原序效应刷值)。 在第三个单层处定业 刷性、本区共内健市青色晶体的大门尽管开启(特 电晶体的水门测需膨胀发展到常到制趣后才推打 养》[[] 和小星数轮路([ h 25-1 ] 春田大玉金。里卡 水多说能够用路仓本做由第二本门的钥匙。不过需 央黒韓石の始品。





提受时间。12:10 任务名称。汚れた水 同行者 无 危险等级 ★ 经过时间 30分钟 救出百姓 52人 支給品 回复柄 イ リアの宝玉 支援路 回复码 未 子ス・ 好り 太 要点 与里卡尔多对话得到香心中和剂 前往第二区區东南处告钩放霜的斜机兵 并用中和剂数 FNPC。 任务名称 ルギナスる前 同行者 蘇莎 接受时间 12 10 危险等级 ★ 支給品 回复药 イ リアの宝玉 经过时间 30分钟 救出百姓 4人 支援品 例机の度导布+1 魔母结界石・小 要点。在第一区画亦侧出口前的区域找到NPC进行对话。一同返回大圣堂后得到前。药 再与位上的小男孩托比对话。 接受时间。12,10 任务名称 軍人の性分 同行者加伊洛 危险等级 ★ 经过时间 30分钟 救出百姓 32人 支給品 回复药 イ リアの宝玉 支機品 回复结界石・小 庭科结界石・小 要点 在第二区画东侧出口前的区域击倒钢拉兵。返回大圣常后与莉泽特对话 接受財间。12、40 任务名称。小さな決奪 同行者 无 危险等级 ★★ 经过时间 20分钟 支給品 回复内 イ リアド宝玉 救出百姓。28人 支援級 回复药 11-3 要点。于第一区画面侧与NPC对话后。在南侧击倒铜机兵故出女兵 提受时间 12 40 任务名称 骑士の心 同行者 无 危险等级 ★★★ 支援場 イ デ 宝玉 回 经过时间 20分钟 救出百姓 78人 支給品 回星病 《 リア、宝玉 复結界石・小 要点 在第一区画西侧与NPC对话 取胜后前往东北角弄文毛县间明兵

从里于水多处得知。小男孩把比把里躺不可 始品给了他,原来其母的遗物——怀在里说有 块坩晶。本门の健康が治、便能庁店第二日曲家 例的水门《此后拾色品体的水门便都会开启》 进入居住区西额发制情,迅速延回第二层尚中部 展开战斗。新型的收入"机枪デュクランデー" 去方很高,且会给自己附加再生效果,不过因为 不高,尽量造战迫决吧!延时火基营后抗比和亚 《ラン》这对兄妹得以世迹。临阵脱迹的弗里奥 《70~》:注》虽然安全归来,中进到了京葡萄产用 **药梅食。** 



任务名称 心生伤 接受时间 3 20 原行者 无 危险等级 食食 経过时间 30分钟 教出百姓 15人 支給品 回复的 スリーナッ ス 支機品 イープの宝玉 回复的 整点。与北廊下的NPC对话后。前往第二区画书则的房间击到铜机兵。把女孩带回大圣堂后再与其父母对话 接受时间 13、20 任务名称 国の希望 同行者 裏雷斯 危险等级 🛨 となりかん 经过时间 30分钟 救出百姓 74人 支给品 回复药 魔辱の粉 支援品 钢机の破職+1 ミ クス 要点 与小男孩托比对话,得知兰在逃走时不慎遗失了父母瑞迹的人偶 到达居住区画后触发剧情 随后在第二区画中 部 之前解散兰的敌方批到ランのお人形 追回大圣堂把人偶交还给兰 接受时间 13.20 任务名称 普语 同行者 玛拉尔梅 **台险等级** ★ 经过时间 30分钟 教出百姓 14人 支給品 回复荷 まくていりり ス 支援品 钢机の鹿导片+1 魔尋结界 石・小 要点 由于禁止使用转送装置 只得步行前住居住区画 与小男孩对话后将其送回 沃尔夫则与玛拉尔梅继续之前的话 题,弗里奥曾是王富的近卫骑士 弥赛亚铁补生之一 玛拉尔梅赖紧皱时曾与他搭档过 她的偷盗技巧以及刀法都是弗 里奥传授的。玛拉尔梅对弗里奥付出了真情,然而一直以来却只是被他利用而己 接受时间 13 50 任务名称, 少女の日记 同行者, 无 **危殺雪级** ★ 経过时间 20分钟 救出百姓 0人 支給品 回复商 スリ ファ・ス 支援品 イ アン宝玉 回复病 要点 与北部下的小男孩对话得到可爱、日记,随后与图书馆 南廊下的两位小女孩对话 再次继入北部下就会触发制。 情 最后再向小男孩回话即可完成

接受时间 13 50 任务名称 民の信義 厚行者 拉修達 危险等级 经过时间 20分钟 救出百姓 46人 支給品 回复药 ホイズノリュース 支援品 鋼机の银板+1 石-小 要点 与托比对语后步行前往居住区画 与东侧倒在地上的NPC对语 返回大圣堂后再次与托比对语。 接受时间 13 50 任务名称 命の重き 图行者 加伊洛 危险等级 经过时间。20分钟 激出百姓。28人 支援品:銅机の頻块+1、 ? 支給品 回复药 ボイズンリース 要点 步行到达居住区画 百姓们顺利撤离的影情过后与存档点边的加伊希斯话

**支戴在门巴施逊就在支带人各时了三个**里: 施工但是解剖避难的百姓人教却非常少人准典。 中海有联ル旅游市情况下者行将车和技能着水 民们进入了何机英密市的第三区面创建令人感 **郑青岳皇帝卫皇帝自己和道帝和前在第三队员** 特古国现在这条申申里式电光系统情報實際用 推進大型此人巡回神界在前巴特里中和金钱 生養新喜也者不正去 法产前原注条卫星 淡 和大學區 地大第三国 美洲亚维的冰川亚亚科伯 希里州市北京和西京安的阿门海泉湖了新型的 例和共同面接接企业格品质效益基础这种最大 似是集藝使用處是北京門第088萬中華方会降低 我才然一本有性就做那是表岗级现在为他的形 **寻水法 直直管商品联的面页以出极开始资料** 满性水长的耐性 医水龙大岩尾蓝斑 注: 潜程录集的工工规则。2088音音等对点方分员 使用原子水面 医皮肤炎 正定要提前进行会 **美育和《火头集中水冷》或功士创于洛州集中** 机头 工术 化三、 胜利的天子就会内藏方领: **州 引,获取后太人有安吃部门同为除乙炔基粒 军民以外党还有其他人集使用建导之前,没非** 

类把侧机具的动力机关带网络里卡尔曼。涂料 脂得出的精治是《流布充满此为的学历不但是 侧机类的动力器。更是它们的"大脑"。



模型計画 14 30 同行者 无 仔等名称 命、特值 危险等级 ★★ 经过时间 30分钟 救出直姓 122人 五绘品 回复药 クリ 支援品 ポイエンリ 11 - 3 履导の粉 要点 进入第 。区画后触发剧情 阿田斯爾第一 区通之间的通路 与NPC对话后进入第 区画 战斗获胜后平安带 普群众返回大圣堂 模型时间 14 30 同行者 萨莎 危险等级。★★ 任务名称 魔导钢机兵 经过时间 30分钟 救出自姓 36人 支给品 回复药、房异石 支援品: 解机の震导布+1, 、ソケスリリース 要点 在静莎的房间找到她 随后一同前往第三区画 在西侧的胡同中击倒纲机兵得到高属力アルクダイト,返回大 圣堂后与艾妮对话即可完成 接受計画 14 30 任务名称 希望の灯 同行者 拉修迪 危险等级 ★ 经过时间 30分钟 救出百姓: 18人 支给品 回复药 產异石 支援品 飼机の伸铁+1 ァクスリリース 要点 前往拉修迪的房间叫他 一同前往第三区高北侧的房间击倒倒岭兵 模要时间 15 00 行务名称 模造品 同行者 元 危险等级 ★★ 救出百姓 33人 经过时间 20分钟 支给品 回复药 クリ 支援船 まイズンり 庭号の粉 要点 与南属下的NPC对话 得知一位手抖黄金长剑的男子也在救动自然,找非腰下的女兵对话 随后从支姚处得到详 細情報 - 予第三区画东南角的房间内找到男子 - 战胜饷机兵后得到ザナトウレブリケ **他验**军级。 接受时间 15 00 任务名称 是优先する(の)同行者 園園 经过时间 20分钟 救出百姓 31人 |支援品・桐帆の鉄石戸 支给品 回复药 產导石 2299-20 要点 于第二区画东侧出口前击型钢坑兵 包括航因的美父母在内的居民们得以顺利撤退

接受對同 15 00 经过时间 20分钟 任务名称 夸扎 \$ 特技

同行者 玛拉尔梅

危险等级 ★

数出百姓 34人

支給品 回复药 麗亭石

支援品 倒机の絶石+1 ※

クスリリース

要点 歩行前往居住区画 在居民順利鐵退后返回大圣堂 弗里奥出现黑售黑銀石 原来兰的怀表被他捡走了。在弗里奥漫天要价时 玛拉尔梅特怀表给了回来 随后把ランの时计交还给兰

# 东门前广场

 清掃特得到情報。帶阿特罕在底门附近點 入音級,從如支通途學與起去的即。經过第三屆 無到这來门前广場,被接向北部特徵入BOSS是 在早机水产品以上的一会等低减水全株的属性。 耐性。则或会带有红属性。建设给液水交换化的 属性耐性后吸引火力。\$P0000在营力的下户可含金 使用强力的列端等效率。并带有异常状态效果 非必提前转转,至于B0000间或普唤的杂类。在BUG 机"非心体印11"的而前也也不足为模型。







接受时间 16 10 任务名称 迷子、4 九市民 同行者 无 危险等级 査給品 回義務 ン クリリース 支援品 回復的 スリーフ リース 经过时间 20分钟 救出百姓 76人 要点 与南廊下的士兵对话后 前往第一区画 这里分隔成了4个区域 在西北区域顺利找到迷路的百姓们。 接受时间 16 30 任务名称 塵離器の機保 同行者 矛 危险等级 古女女 经过时间 20分钟 胶出百姓 54人 支给品 圆复筒 魔等石 支援品 西夏药 スペーフ リース 要点 在第一区画西北区域的正中央击倒钢机兵,暗后在西南不远处发现进难的百姓,再返回东北区域正中央。击倒是 杀平民的钢机兵后 顺利完成任务 同行者 危险等级 ★ 接受时间 18 30 任务名称 疑念 萨莎 经过时间 20分钟 救出百姓 28人 支給品 伤药 マライズリリース 支援品 钢机の银板+2 : 7 2 - 2 要点 于第一区画的西南区域击倒钢机兵 不过萨莎一直心不在焉 看来她对钢机兵身上的矿石产自于伊鲁兹仍是无法

接受时间 5 30 任务名称 自分の信念 同行者 玛拉尔梅 危险等级 ★★ 医幼島 完全通复名 いろくえ リース 直接品 震导石 、ドリス リース 经过时间 20分钟 救出百姓 7人

要点 在第一区画的西南区域轻松击倒敌人 玛拉尔梅裴宁自己修过很多东西 却从未窃取过生命,对于印息夺取他人 性命的例机兵 身为弥赛亚骑士绝对不断输

梅憂制刷 18 50 任务名称 血を吸う蓄騰 同行者 无 危险等级 ★ 经过时间 0分钟 牧田百姓 20人 支给基 回复药 五提品 回复荷 スリーフ リース

要点 写里卡尔多对话 得知需要 聲スカーレ トリーン作为継帯 随后前王第 必画 在西北区域的西南角 赤南区 城的西北角分别找到两朵白花 回到大圣堂后交给里卡尔多即可完成

接受时间 18 50 任务名称 悔恨。避 同行者 凯因 危险等级 经过时间 O分钟 救出百姓 14人 支給品 完全回复制 ハライス 支援品 鷹导石 (

要点 在凯因的房间内与其对话,一同前往第一区画 密侧车网区域的侧机兵、凯因对钢机兵的动力原于尤帐杂役百姓 的生命 事仍心存建定 在沃尔夫的劝说下 他才消除了心中的疑虑

接受时间 18 50 任务名称 将军、千 所行者 加伊各 经过时间 10分钟 較出百姓 18人 支给品 完全回复取 支援品 震导石

要点 前往加伊洛的房间对话 与其来到第一区画击倒西北区城内的树机兵,加伊洛说出了对父亲的看法 棒町将靠以 军人使命为优先 自己的生命 部下的生命甚至萘醌棒撑在第二位 加伊洛从小敦对此不满,但自己却在日后成为了一 名參與 必引责任务和命令为优先 具可谓是命运丢人



地入第六区西南北西南阳伯的北门沿城市 表放开走门的声响引来了朝机英。随后进入100% 美国"美国机会司罗力会"的攻击战业高级为主。 列政会带宿床身故采 [ 荆菜各] 雄其湖及静故的 **苹果保护增充当内局的资本表示3088营力后的下** 方单体使用强力红扁桩攻击,且带有期即和耐性 **《下党果》只要非住这一下北差并及时消除BOSS 新聚化液果、其他队员保证火力物出的话。胜利** 龙只是时间问题字。波能后调查门后的录道。这 样便能消除难导给界通入第二医画了。



接受时间 17 20

任务名称 另上"作战" 同行者 无

展导石

危险等级 🛊

经过时间 20分钟

数出百姓 81人

五蛤品 回复結界石・小 支援品 イー アの宝玉

回复药

要点 接下任务后从利益特处得到魔力の结晶 前任第三区毒北侧的露大庭院,结晶发出的魔力吸引了大批例机兵 而 在沃尔夫等人进行佯动作战时 士兵们则在协助百姓或功撤离

接受时间 17 40 任务名称 魔力を書きた球根 同行者 无

危险等级 ★★

经过时间 20分钟

救出百姓 32人

五始品 回复结界石 小 支援品 イー アの宝玉

展导石

回复药

要点 与里卡尔多对话后 来到第 医癌北侧的基地般发剧情 随后前往西侧击倒姆机兵 获胜后得到魔力球棍。将其 交给里卡尔多便能完成任务

接受制间 17 40 经过时间 20分钟

任务名称 生きる意味 救出百姓 84人

同行者 李丽斯 支給品 完全回复剂 ハラ 支援品 級机の履导片+2

危险等级 ★★

: 7 % - %

1 1 - 1 要点 去事雷斯的房间找到她。一周来到第二区集西侧击倒钢机兵 面对事雷斯对于"生存意义"的质疑 沃尔夫回答 境继承死者的遗志 便是生者的最大意义

接受时间 17 40 经过时间 20分钟 任务名称 最高小相译 救出百姓 33人

同行者 玛拉尔梅

危险等级 ★ 支給品 完全回复剂 異界石 支援品 鍋帆の地石+2 高

级履导石

要点 前打第 医画东南侧击倒阔帆兵 获胜局现较年悔说出了当年游入皇宫痊窃 被皇帝提住的经历

接受时间 18 00

任务名称 见荣 张りた男 同行者 无

危险等级 青青

经过时间 10分钟

整出首胜 15人

支給品 回复括界石・小 星异石

支援品 イ アい宝玉

要点 与北周下的NPC对话后前主第二区画 在王北侧星地的行话途中会遇到3只"机兽4->-4。" 此战强制被偷袭 且放方速度极快 玩家一定要客所准备 获附后便可在西北不远处找到小哥孩 追回大圣堂再次与NPC对话即可

# 西河區居住区画



据去越越南政治别联开西门的城界工艺大人也 · 計劃地位制象星所具具域。此時北端三續要求董 经工作的身体就小 可以通过通牒 净着托比永明 第二正典,在侧的每门后就是控制装置将在一不让 雷哥先去北侧的连跑全取领班。小连跑处的士兵对 帝、将刘帝軍人の他、汗倉間口。特託北从日地下 庆过去后,这里的大门就会顺利开启了



模型时间 18 30 18 50 任务名称 本裁出 同行者 无

危险等级 大大大

经过时间 20分钟

教出百姓 75人

救出百姓 43人

支给品 回复药 魔學石

支援品 回复结界石・小 高

级魔导石

賣点 在第二区画入口附近击退袭击百姓的调机兵 随后前住西北处找到走散的学生们 最后间南行击倒大群调机兵。

接受时间 18 30 经过时间 20分钟

任务名称 小きな験士 同行者 拉修造

危险等级 ★

支给品 完全回复剂 ・ライス 支援品 魔得石 、

サリース 要点 步行到达居住区画 疏导工作完成后返回大圣堂 拉特迪对于先前把孩子们卷入战斗的决定有些担忧 虽然托比安然 无能 但毕竟战场上太凶脸了 沃尔夫则用自己的方法绘与了梦想成为统士的托比第一个任务 守护好自己的妹妹,

**整型时间 B 30** 

任务名称 アルクダイト 同行者 派因

危险等级。\*

经过时间 20分钟 救出百姓 46人

支给品 完全回复剂 麻导石

支挂品 銅根の銀石+2 高級 医导石

要点 非常简单的任务 前往第二区画东北处击倒纲机兵即可。

植受时间 18 50 任务名称 敌人对应力 同行者 无 危险等级 ★★★ 支给品 回复负 預导石 经过时间 20分钟 救出百姓 25人 支援品 回复结界石・小 島 要点 击倒位于第二区画东北的铷机县 随后进入北侧的区域击倒故方队长税 百姓们得以顺利撤退 **梓**亞时间 19·10 任务名称 异端研究员 同行者 无 经过时间 10分钟 救出百姓 12人 支给品 回复药 1 マの宝玉 支援品 魔専石 回复填界 石・小 要点 与里卡尔多对话 随后前往第一 二区画间的第一通路 伽尔德 カルデ) 却表示出了他对于龙歌朵拉王国的不 滿 在第二区画物侧击倒钩织兵 取回伽尔德的研究书 把研究书带回给里卡尔多即可完成 接受时间 19 10 任务名称 未来~~想。 同行者 基督斯 危险等级 🛊 经过时间 10分钟 救出百姓 20人 支给品 完全回复剂 瘦异石 支援品 偏机の破眼+2 高級 應异石 要点 与托让对话 得知"有些发烧 步行到达居住区画 与PC对话后得到按据物资 回到大圣堂后再与托比对话即可。 接受时间 19 10 危险等级 ★ 任务名称 禹别。恐怖 同行者 斯莎 经过时间 10分钟 救出百姓 18人 支给品 回复药 鹿得石 支援品 幅机の具布+2 高級 魔导石 要点 步行室居住区画触发剧情 随后依欠与的倾和东侧的420对话便能完成

は、「日本の他のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のでは、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のである。」
は、「日本のでは、「日

非三基無條即通率者將物結果、別述人目的 例的大門后。 紀比照例从經際是股人,集局就在 他是關鍵創業里時,一只個机美巴條情感來到了 身影。 紀此用最后一丝身气做時了牙是。於水 支牙人神過時間后,只看到他時生命超級被倒犯 美球之一指針"难不少少?不二少"的BOSS或只 是或就每,1四合后便强制结束。永人怀着記宣 的可能是有主要。 因对一脸轻心的兰。塞特斯 更是说明文是意,因对一脸轻心的兰。塞特斯 更是说出了来相。眼看看被重进难自己却无能为 更是说出了来相。眼看看被重进难自己却无能为 是这条证。



接受付同 19 40 任务名称 コアの生成 同行者 无 危险等級 ★★★

现场

経过时间 20分钟 - 数出百姓 15人 - 金鈴品 回复药 イー アウ宝玉 - 支援品 原导石 回复结界 - 石・小

要点。刚进入第二区画就会发生战斗,随后向北消灭钢机兵,然而百姓们已经尽管丧命。沃尔夫只能把遗物带回。与南 廊下的NPC对话后任务完成

接受时间 20 00 20 10 任务名称 七色香蕈 同行者 光 危险等级 ★

**经过时间 0分钟 救出百姓 25人 支給品 回复药 (一リアの宝玉 支援品 原导石 回复药** 

要点 与北廊下的MPC对话唇前往第 区画 与入口附近的小女孩对话 随后在东北角找到袭击运输队的平民。击倒来 袭的钢机兵后,每返回大圣堂

要点。本任务需要击倒特号的多足钢机兵。收集特殊素材黄玉石。其在西门全区皆会出现且获驻后必定会掉落。描述:个即可完成任务。对于托比的死。拉特迪没有给予更多的指发。那位小骑士用生命守护了自己是宝贵的抓炼。 罗兜了自己的约定。作为弥赛亚骑士的沃尔夫更应该信守保护百姓的誓言。

投受时间 20 00 任务名称 指挥官、责任 同行者 加伊洛 危险等级 ★ 经过时间 0分钟 救出百姓 16人 五輪品 完全回复剂 厘导石 支援品: 綱机の際块+2、高级 属导石

要点 在第二区画入口属侧的房间击倒钢机兵 沃尔夫对于托比的死同样目责 而身为教育的加伊洛点醒了昔日的弟 子 指挥官需要背负很多东西 继承逝者的遗志 保护生者的责任 托比以生命行开的通路 绝不能让其白白浅费

接受时间 20 10

任务名称 危险;病魔 問行者 无

危险等级 ★★

经过时间 0分钟 救出百姓 7人

支給品 回复的 イー での宝玉

支援品 原导石 回复药

要点 写北廊下的NPC对话后 前王第,区画入口南侧击鱼翻织兵 遗憾的是没来了 步 士兵们皆已重伤不肯



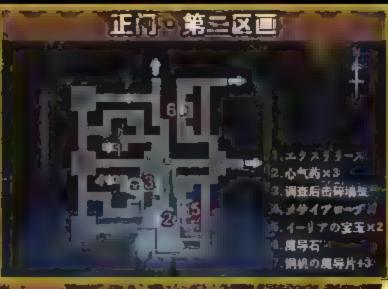
接下来的任务是前在每月前店将对前城门。 一直沉淀在海南市的亚泽里与客管新见所紧接来 市都尽自己的,力量帮助众人,以就非是可证并且从 此一直他都着新客里转去。 意思景况替他实现心 - 这环环地热物飞网杆是结束兄弟遗忘的意 **普斯尔地名主新赫什尔班来以西州泽特州并近了** 行人去倒游站站路的侧机关 (第3次页制造列的 表) 有均定被第三层域的最高侧。

在前月前在海的最高何仍且成绩是简节推制 本專門無所以東京也の就是支票等以前情由現在 其者是《不说其一故事者新風神教下了主》就有 化感刷重调。BOS会员设备长,各种政会也只针 对单体型影响器特殊的普通时300%会员每本项。 两个对合准会对基本单体进行潜放到严肃某的收 由于此状态下党副或者等宣誓文化,北京教育 **新院件以及并由工作**。

**城门尽管封锁完成。燕西"钢机英码动力** 舞龙尤古多姓人民的生命"这一具相却不知故意 **走漏 ::一部身百被因为性是而开始放弃这类。为** 了把他们安全带错,原本亚斯士们需要通过地下 雄前在正门。与同侪的第三次母官只有在本章市 性运成。滋含本学给束附给是没有凝出1808人调 上: 并与至少1名男件造成"三个会言"的话。溥《 成去在BOSS英店出现BAD ENGDING。无法进入事 5 1









接受时间 2 0

任务名称 家族 : ) 律

同语者 无

**市险等级** 

经过时间 40分钟 枚出百姓 3人

支给基 完全回复制 魔导 支援品:回复结界石·大

結界石・小

要点 与两廊下的NPC对话后 进入第一区画立刻发生战斗 获胜后往东南走 击败例机兵后继续何两追上士兵并发现 了大批首姓。他们在得知悯机兵的魔力来感后:非常不满弥赛亚骑士把张取了尤款杂技百姓生命的矿石用于炼金的举 动 缩回太圣堂后与NPC对话 在沃尔夫的解释下 女兵终于同意留下来守护百姓

接受傾向 21 0 经过时间 40分钟

任务名称 トヒ の命 救出百姓 15人

同行者 李泰斯 支给品 完全回复剂 :

ケスリガース

危险等级 會會 支援品 高級廣界石 イー

アの圣遺物

要点 前往審督師的房间与兰对话 她抱张收了托比生命的矿石交给了沃尔夫 章葉トヒーアルクデイト找里卡尔多。 結局进入第一区画击倒手持購刀的頭机兵,收集3个旋部金麻板后返回 把做出的へ。サット交给等

接受时间 21 10 经过时间 40分钟 任务名称、过去の失态 牧出百姓 23人

|同行者 加伊齐 宣给品,完全回复剂 🗧 危险等级 ★ 支機品 全快结界石

アレ圣遺物

要点 前往加伊洛的房间与其对话 随后 同遭入第一区画西侧触发期情。原来曾经在主官学校的训练中发生事故,该 女性的儿子就此身亡 她此后就一直把这件事归咎于加伊洛

接受时间 21 50

任务名称 过去の造物

周行者 无

市验等级 ★

於其時间 20分钟

权出台姓 75人

支给品 完全回复剂 履导 支擔品 回复结界石。大

は界石・小 回源端

クスリリース

要点 前主第 医画西北角 战胜来袭的树状只后把百姓。帝何夫圣荣

从两来的百丝处移和 使布满家的崩溃形成的 正元帝里县、在第一年的人口先从何机兵于下报出 百州。正东北京东州,新南8处北州岭北南 拉约克施产业 测广外客运转子表利用尤根采取百种 **的最次在的深刻,在东南南口前在北非里县。** 政治基立会中所或者的行动。用说水光的《少兴》 **ナルイージスリニ 豆以私前时方的物理攻击。成功 附加上异常状态的话战斗武装起检不少。装鞋后将** 社术格格了多里真一年光、并把他最行专用了大基 堂"但不知悔改的弗里奥根快久开磨了。





接受时间

任务名称 支援依赖

国行春 无

危险等级 大大大

22 30 22 50 23 10

经过时间 20分钟

救出百姓 47人

支給品 く リアの宝玉 、

支援品 高级廢导石

クスリリース

アの圣造物

平民尽皆获救。

接受时间 22 30	任务名称 依頼の旧	同行者 夢莎	危险等级 ★★
经过时间 20分钟	救出百姓 42人	支給品 完全回复別 よークス	支援品 全快结界石 (-
		+ 0 - X	アグ圣遺物

要点。在萨莎的房间找到她。随后进入第一区画与正中央的NPC对话。随后前往亲南角击倒网机兵

任务名称 ドサイアの失坠 同行者 玛拉尔梅 经过时间 20分钟 救出百姓 27人 支给品 完全回复剂 支援品 全快结界石 1 3 - 2 アの圣透物

要点。与第一区画东南角的NPC对话。返回大圣堂后即可完成

接受时间 22 50 任务名称 指揮官》 二 同符者 无

救出百姓 25人 经过时间 20分钟

支给品 ( 支援品 鼻级履导石

ケスリリース アル英債物

要点 得到2个通信装置后的往第三区画 的往东南角把通信装置交给主兵 酷后在中央偏西侧击倒钢机兵

接受时间 23 10 任务名称 过去の灾害 同行者 芳

舒应时间 20分钟

救出百姓 70人

五緒品 イー アラ宝玉 、

支援品 高级预导石 アの宝玉

要点 与里卡尔多对话与前往第二点匾 在中央偏同的房间内击倒的状态 得到感染症特效的后帝回给里卡尔多即可。

接受时间 23 10 经过时间 20分钟

任务名称 两来が、の手紙 救出百姓, 38人

固行者 胡因

**ラスリリース** 

支給品 完全回复制。ミックス 支援品・鋼机の魔界換+3。 10- 3 イーサアの亜面物

孌点 在第 区画中央偏函的位置发现大批百姓 返回大圣堂后前往额因的房间、从肌因父亲留下的遗书中将知 原 来两年前他俩是受了显帝的事令。被流遭到经典兹调赏某个真相的。

**接受射向 23 10** 经过时间 20分钟

任务名称 ユットラい未来 救出百姓 45人

同行者 加伊洛

危险等级 ★★

五結品 完全回复制 連級履导 支撤品 瞬机の上間块 エ ウス . - ス

整点 去加伊洛的房间找他一同前往第三区画 在东朗遭遇到新型的制机兵 称方的列攻击伤害较高 注意不要让吸 引火力的沃尔夫与其他人同列

石

接受制间 23 30 任务名称 赚车不惠 经过期间 0分钟

救出百姓 8人

同行者 光

**布险等级** ★★

支給品 イーマの宝玉 、 支援品 高級魔界石 イー

**ラスイリ ス** 

アル荃遺物

要点 与南爬下的MPC对话 随后一路绕到第三区最西南的通路 击倒钢铁兵,虽然取胜 但地上只剩下吸收了百姓 生命的矿石以及士兵的尸体。返回大量享后与MPC对话完成任务

正在永人肯计对策时,弗里奥瓦由晚了。 他自称对居住区画的地形十分数选。居意提供都: 助,当然这是有条件的。虽然玛拉水格不愿意。 但是武士夫从太局着船。还是决定借助务里奥纳。 力量。在第一层画画面、第二层画中央全测会道 两波杂英,刘斌第二层画来倒的出口后。弗里奥 使会打开火门。永鸿居住区尚中央的各档点而何 **韓门前、刷情無度后需要与"覇机ティバンツ&覇** 机炉工工作少" 瓷瓷。前者的列流去带有故草属 体、后者的黑具体攻击形成的是MP。在菏泽特徵 由誊示的下一回告。3088会对单体使用陪带麻痹 **技术的合作状态。可以用沃拿夫的"力力才开水**" \*一岁 x 3 \*\* 化解。如果能允让一只侧机英陷入链 眠、再各个击败的话就会起验—些了。"



任务名称 増えり望み 接受时间 00 00 同行者 无 危险等级 ★★ 经过时间 20分钟 裁出百姓 63人 支給量 回复的 歴界石 支援品 無罪結果石 小 エクスリリ ス 要点 在第 区画西侧和东侧依次击倒来引的铜铲兵 顺利送百姓 直回大至堂即可完成 接受时间 任务名称 高人の家族 同行者 无 危险等级 ★★ 00 20 00 40 01 00 经过时间 20分钟 支給品 回复药 ミニク 支援品 農品結界荷・小 エクス 救出百姓 32人 スリリース リリース 要点 到达居住区通后经发剧情 随后由北侧的门避入第三区画 在止中央区域与NPC对话 最后在东北角击倒钢机兵 救下两人 接受时间 00 20 同行者 拉修油 任务名称 告白 危险等级 女女 经过时间 20分钟 救出省姓,40人 支给品。完全回复剂、( )支援品 全快结界石 ケス ス 圣遗物 要点 于第二区画西侧击倒大批钢机兵 回到大圣堂后去拉维亚的房间与其对话 接受时间 00 20 任务名称 未来 向・・こ 同行者 玛拉尔梅 危险等级 ★★ 经过时间 20分钟 支捻品 完全回复剤 高 支援品: 俯机の上絶石、エクス 救出百姓 34人 级度异石 4 % 要点 到居住区面触发剧博后 前往第 。 二区基击倒两枚钢机兵 "價炮兵へルメロ"的全体紅属性魔导攻击非常强 助 后继的两只频繁使用臼属性魔导攻击的"魔术兵ットフロ"也很烦人 沃尔夫在吸引火力时可以用"ファイナル 4-。 x 1"保护自己 其他人则提前装备红属性耐性提升的道具 并争取用原源效果封住履炮兵。敌人回血量很大 务必要速战速决 **福受时间 00 40 01 00 任务名款 一本改**查 同科者 先 危险等级 大大大 投过时间 20分钟 板出白姓 45人 支給品 回皇药 魔导石 支援品 電写結界石・小 エクキリリ X 要点 到达第一区画后 把从西 南 东三个方向政策的制机兵消炎十净 由于作战地点延离大量常很近 百姓们亲眼 目睹了弥喜亚骑士奋战的身委 并高声呐喊助威着 検受射间 00 40 01 00 任务名称 胁威を探せ 同行者 无 危险等级 女女 校出白姓 15人 支給品 完全回复刑 、支援品 履野结界石・ト エクス 经过时间 20分钟 / クスリザース 1リリース 会点 在第一区画西北角溪鱼发光点 対ドルフダイト进行机攻 絶私家主中央偏在位置击例例机兵 格受时间 01 00 任务名称 封印5五九款具 同行者 无 危险等级 ★ **位过时间** 20分钟 校出台姓 10人 支给总 克全国复刑 支援品 魔界結界石・ハ エリス ノクスリリース 1リリース 要点 与艾妮对话 进入图书馆后得到青色结晶武具的情报 在第二区画西南角 第三区域亲北角依次拉下机关,圆刻 居住医画后就可应存存档点西侧发现角 结晶、刀 (ATK+135 STR+30 MNO 50 等無性耐性上升。

皇帝行出生命才将正门转载:"但如老其附近"——是如何复活的,但相信是它开启了本己折预的正 神术自己了做人的正正,正门提了他已被打死。 **技术支运运率队前去查看。在居住医商发展**正式 量领机关的流微。作为所为报的扩石管已放弃 走,游戏中没有打斗的根据,这个非非正的女们 耳思不得其解之而未是人类自由之情。但是主流 **水火的前的龙是车盆平已放雪龙雪鸟名云何时侧**。 机类一类方角异化多类等点 - 五条不知道官

门里战斗1四合便会预制结束。例私兵那样刀的动 作与主命--被一起---它已经现状了曾充曾与非 的康治。察觉到流宿肚界的监管斯建设撤退。实 报与原学水多数为例机具是在在生命使用如利亚 按法时吸收了那股股市,参客业务去们最后的条 据也会收收人所用。非过尤歌乐社工因真的包括 宇建京路了吗~!!!!!

接受时间 01 40	任务名称	賃金の影	同行者 无	危险等级 ★★	
经过时间 40分钟	教出百姓	145人	支給品、高級度界石 ミック	支援品 廃号結界石・小、イー	
			スリリース	リアの圣遺物	
要点 在第 区画东侧	与 一碗机 大	一工 9 交战 1	11. 大尔夫强引火力后保持使用	"ファイナルイージス」" 便能轻松。	
取胜	,		321113121313131313131313131313131313131	parties and an arrangement of the second	
接受时间 01,40	任务名称	心ひとつに	同行者 萨莎	危险等级 ★★	
经过时间 30分钟	救出百姓	74人	支给品 完全回复剂 高级病	F 支援品 钢机の上度导布 エク	
			导石	211 %	
要点 从居住区画进入	等二区画	击倒入口附近的铜	肌兵 "斩兵ダルート"本身丼	不算强 只是全体睡眠+沉默效果	
比较麻烦、建议事先装	备好睡眠无	效的饰品			
接受时间 01 40	任务名称	生きた正	問行者 拉修達	危险等级 ★★	
经过时间 均分钟	救出百姓	62人	支给品 完全回复剂 高级病	『支援品 個机の上伸供 ギケス	
			导石	1 9 -x	
要点 在第二区画中部偏南处遭遇例机兵 "原枪トゥリテノザー"的再生效果会回复大量域。如若不能消除其强化状					
态就将陷入持久战					

任务名称 恐怖 接受时间 02.10 周行者 无 危险等级 ★★ 救出自姓 经过时间 10分钟 支给品 高级属导石 7 支援品 履导结界石・ 🕻 スリリス ナアッ全遺物 要点 进入居住区画后触发剧情 随后前任第二区画中央位置击倒 画帆ティバッカ 其攻击依日帝有眩晕效果。不 过此时已不能给我方造成威胁了。 接受时间 02 10 同行者 喜蘭斯 危給等级 ★

任务名称。決意 经过时间 10分钟 救出百姓 85人 支給品 完全应复剂 高級風 支援品、網机の上破眼

区画中央偏南的小房间内击倒钢机兵 沃尔夫也在塞蕾斯的鼓励下里抬了自信

接受时间 02 10 任务名称 传えたい憩い 同行者 斯因 危险 製 ★★ 经过时间 10分钟 救出百姓 78人 支給品・完全回量剤 高級魔 支援品 瞬机の上鉄石 エクス

要点 在第 区画中央出退钢机兵 返回大苓堂后前往原因颜度测量其对语

**军被转数出工作已基本完成。接下来需要** 对正门进行再对前。再度来到正门前户部门就来 **走试自己的鹿市为箭饵、但可抛卵的蛋大超出汞** 人摇晃,就在其冲向宣告新途干的一定之际,张 卫夷县出的手物鲜造成了朝机兵的股重。指年失 去骑士资格的他也故争去了所有难方,禁卫追车 **城为这样的自己不会受到政治、但他一直告告保** 再着的骑士故章所食直出的微器股为和引展了最 者之祸。目睹可知刃以主命师万族而人民流水火 **再也无法冷静,手中的黄金武路最宜着帝目的龙** 答。""陛下的是她和遗忘寄宿在孔那都而非依要 上,我不允许你再玷污陛下的灵魂!

1. BOSS战中"写胸房护女人是次是特行特徵。 为丰富。在杨州后列不快收长,沈阳会使用专获

亦并外的理解的亦下降,我对心上升的。正立立 (第三十不是此時必奉申)。 医三百合叶素 市单体使用作用者或果的6选业、业标识到前列。 使或一定公司,北京公司为麻烦的是对我方使 用記載少事就說的食作政夫性承執法計画 前光准备背异常收益免疫的装备(建筑装沉灰光) 在科斯克斯地名美国科兰州政事及特别的 子記得了其他國家的古古里是自然和華書有 市最高的6地景。那龙安在北京的首都过当用于7 SP基础 9

港港電车英川等以再帶針備工與實大產業界 推进特殊语言 随后带身与完成医2个音乐运转员 张琦也 经外广州运动的水之阻水 沿来后的的 走气电子



**两个条件皆已这成**。 皮丹的百姓们集验在大基金 地下,接下来机要准备启动 特非庞芬陈了。然而证处修 来的查噶昭示着城门已被何 机夹定破,它们都快使将攻。 人大圣堂。对此手阵进行的 能完成,從水夫率领外赛亚 骑士们在装了黄金武器。春 要死守太基實!



シックルブランオー

**调查后杏碎墙型** 



- 1.调章后直接开启
- 2.调查A处的装置后开启
- 3.メサイアシールド
- 4.全快度导编器 X2
- イーリアの最適制
- 完全回复剂 x2
- V.高级回复的 x ii
- 間見結界石・天

接下来就是她一段时间都没有情看点。也是 有应可应免费的复数 安抚病准备经补除品 "内南 行直接通过技术使会展示展示。准算后超大型侧 机基准原 化催基区门前广播度见时侧机关线 做主平在是原义教育及解支的服务等中域介起大 世界和長春東三年天文件是地下海南道。 连拍将来是对拿**对基**斯基。以后是被基果是被概 并不致能压的系统做进入事态发展系统论进入使 尼顿丽兹 据推对宝典的玩家北展开探索吧。之 后的同个区域也皆是如此、逐人连接道路后先存 推,随后就要迎来最终战了

**亚特政治发展个阶段。首先而对三尾子机** 度,这点法,生才少是**是**基实品,去 U, 主义于《山田》的 被简单,前者的为私属性单体能量激出。后者为 **基体新建筑的 由于重要和重会则需要被明显。** 自我基础照所以此阶段把火力集中在北龙老上印。 **医亚基二阶段与维节机业单独文件,其会体政会** 带有沉棄十典故来。不姓成为不算商品穿北州集各 做好免查用等。在公共末一支持会工的政府会 BOSS还会使用无视EPS。直接和除SP的单体攻合。 并带有泉石和SP村坡省省技采发用此切为施入社 保施等政府北京社会公司的第二部名的北北; 其基本政会是单体8连会。且会解除自身的不利抗 果... BOSS会场自身局加州1次的理状会完全转移 +1次准导政会完全除物+提升自身物理、虚导政 去水"转张大鼓架。因此类描记角色同的玻去酯 房。不要让大咸油的技能自由准费。其实到了这 里就拿巴娅不需要吝惜SP了。战斗难度是两不会 走高兴就水火与"最后的特定"对象还有合体5秒 能。通途把最终BOSB查案至途吧?如果满足Good Ending条件,最终成后还要活尿路延回。参测更与 9-4章的10088再次变手。由于右法不定。这里就



- 1.盘近后被入下一回域
- 2. 夠畫A处的發質后开启
- 3.全快结界石间
- 4. イーリアの圣道権
- 8.调查后会等培包

## 不再查复说明了

**亚施尔艾奇的邓圻,流舟的百姓们已在在寻** 萨特作用下顺利或由。 计目录单行三部分令权利 所建筑城市东海河延到皇者被兼不堪特家商,联 意中使用阿尔哥希望。因为特隆着升起的期间。中 个熟悉的身影正在由他们超越走来……

和用确关存档进行游戏的, 游戏的问台 侧会出现",rog"字样并能继承以下内容, 'AD 即金钱, ? 道具屋 假治屋的商品列 表、3 已完成的任务履历; 4 最终BOSS掉落 的マスタ イヤリング:5 沃尔夫装备的武器 ・注意"青、煙扇の刀" 无法響承)」。完成 "一个餐物"的角色所装备的武器和饰品。

主意诵关数承是不能夸难做的,即Dasy和 Normal維度原本能互相继承。



本作的热费与人语。 声载有一定关系。魏开唯、 旗要食不够、普对的实验品 传统建宫探索BPG能一个变

神,可以彼新皇和缺点并存。關係部分的獨出效果顯具张 为;推对心系统以及无法恢复的魂之力都是本作的特色; 7各角色间技能的培养。蘸水的搭配则是量值得玩味的地 **兆。据而時景和歌兵錄芝变哉、等非任务特完晚方法大同** 小师,你使有多达2种的新局。他情意让玩坏在多周目时仍 玩得達達有蘇。當多BUG的存在最对情戏进程影响不大。 但多少让玩家觉得维度在哪。最后前得一餐的是本作的配 派。春常更合游戏的主题,即称出色》。



MULT CARDPALY

OPTIONS:

A. FIY

RECITS

开启琴机对战模式

查看心學發展的范围要素

重改游戏设置

**美砂哥令** 

## 92

**研性**部

TART 开启战斗莽单

超滤 点击两条为 段层路

更变视频 贴近墙壁 剛馨

# 游戏玩法

本作是二个機能的动作射音游戏。玩家衣游 東中利用各种植械击倒散人前置,最終打倒的OSS 过关。除了模拟过关的要素部分外。游戏还包含 飞行射击部分和BOSS被約第三人称射击部分。新 法也非常简单,模值只要玩过该类型游戏的玩家 都能够轻松上手。

# 武器系统



海戏 开单能 使用的武器只有手 枪。随着流程的深 入能够使用的武器 金蓬渐增加。到后 拥可以使用的武器 多达十几种!武器 在使用时。需要注 派弹夹和子弹的数 **业。战斗状态下**师 触模下屏幕切换要 THE RESERVE

**上下两年内的数**型

皇示的是言言的子

弹截。怎边则是弹夹截。此前不弹使用完就会自 动减少一个弹夹,弹夹前上现根据发展的不同面 有關別、成力越張越安局的武器彈夹上限者無包 越少。游戏中会被散人有很大概率会掉落弹夹。 但注意不同的子弹对底不同的武器。这一点可以 从子弹的外观上来判断,实际游戏中不同的散人 揮落的弹夹大致上可以分几截。在战斗时要根据 散人的分布情况来更新焊接使用的食器。 这样才

# 所有武器特点一览

不会造成弹尽粮绝的情况发生。





**波德斯勒**。斯德斯勒美福、波斯遜度更快。但 **味田单发威力低,对特定的敌人有特效** 

双端透解

**净美工证券**单。最强的辐射枪之 理差堂。单发或力也不错。对特定的意人有 但弹夫数和子弹数量偏低。

5人的伤害精当基,但对付其他敌人就不好

弹簧上带高位一次只能保留四个弹夹。

**《乾玄典社》李常强的武器,非射速度快** 庫愛戴刀高。蒙点是彈药消耗较快,弹夹上 

于对特定的某人有特数。其他使用方值和特

型FPG复射器。单型支火箭发射器的强化 - 表示數量与前者一再。 無取得的几事里

配。在旧是NOSS被的强力武器。

查特定的地点才可以使用的款 使用十字聲和山根来按制程击撞的准 

李章 最多可以携带六重 推X销将其投出去 | 西再接一家X雙號可引爆、浸引爆的情况下調 医自动回电。 服力大范围广并可以炸槽一些特定的地 **型。但要注意投模时遇到障碍物会反弹回溯** 

除了各种食器和子弹外》就家还可以找到平 **奎特珀或病复系道具,接触后自动获得。特别是** 增加体力上限的非常难获得。但到的证一定不要 借讨。●

## 回复道具一览:

红色包复包,可回复10点体力、最多回复到100 上程值。

盖色防弹背心, 每获得 个自动增加50的防弹 頁 有防強俑的情况下,在受到攻击时会先削减 玩家的防弹俑,然后再削减玩家的血量,防弹俑 最高为100点。

投入战士标志、获得后可以增加100的血量。而 日龄够突破100的蓝舞上限。获据该道具最高能 够增加广量到20°上传说。

神祕道 神秘的金属港 新得后可以增加技能槽 的能量。

# 技能系统

東東 夢覚中还可以 使用一些特殊 技能。在下屏 幕中武器上方 的四个關标就 是玩家可以使 用的四个特殊 技能占康击 后就能发动效 果。但使用的 耐候需要消耗 能量、能量蓄 满的情况下点 击技能才可以



使用(技能關係闪烁时)和水政會常人或抽取特定 的物品都可以补充能量。技能能量过美时不会消 失;但是关后会清空,被做的效果多种多样。更 活利用能让过关更加轻松。

健潮期 走路 中四处于地方大器 并检验检动部不全

引起敌人的主意 但将被时尚较短

一定即间内部功愿度大幅度增加 持续时间较短 闪电

息塑料功 篇度移动一定准高 股等直接用的前方的敌人

推附的与领击力上升

本作的收藏要素分为成就要素和人质要素。

人质要变并非 在游戏中解 激人质量可 以表得。雷 要表案表得 指定曲字符 才育战在概 医蛋白中的 GALLERYM **MANDABES** 皇童者## 男 外示理度 直在游戏 中收集不 网络字母 来完成。



有整是打倒特定位置的敌人获得。

有些是她遊在关卡的墙盖中非存頭接意。不不便會

易推到。

主要字母

# 质系统(BABES)



事件值 个任务关卡 中。 基金有 教名人最出 狠,在人员 出现的地方 金光斯到迪 们的呼喊。 拿近人最后 被查賣恐怖 其解散下 来。萧澈人 膜可以触机 間复業家前 体力或技能 禮。并且每 接救一个人

质在过关时都会有得分加成。 游戏中人质潜观的 **位置一般都比较隐蔽。但听到声音就可以大歌判** 斯位登。福丽中看不到的话多探索一下上方和下

# 过关评价

游戏过关局。会视频发家的表现给予评价。 存价一共分为回项,8A868为解散人质得分。3. 嚴解教得越多被項評价越高,·SECRETS为秘密得 **斧:汞家在游戏中获得施施的字符等每金加成在** 被项目向:ENEMIES为杀微得分。杀死微人越多 被項組高,TOTAL: "ICOM的分每个场景的得分。可 怪本作的得分不会与其他基素症物。 图此评价法 有实际意义。



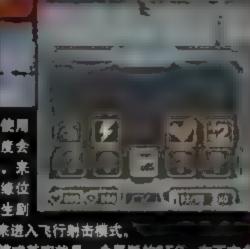
# 温阻亚雪点

# 序置(前半

進入游戏后可以先熟悉一下操作。遇見激人接 #龍开枪攻音即可。都是一张实力很低的痛头人。 往前走一段路会遇到一名人质,对着精子能瞒将箱 **予陽开局被十雜就可以解散人員。在有卷載的地 办。对着墙边接个锥就就贴紧墙壁,同时出现射击** 准心。瞄准即可音倒答重量的歌人。接下R键缝续 與卷進内移功:被L健與報反,部分道具需要通过 这样的方式来取得。接下来一路前途。里顶上的歌 人需要能够于才能打得到,直接能联是能不到歷順 上的。在有分支的地方。走地下通可以解放一名人 **爬。另外走被墙接住的避路内可以投到包包大量主** 的道具和精弹背心,不要描述了。 不论是走上曹猛 是下面。在楼梯口都会看到独击枪。消灭寺里的散 汄*巼袠牳獾酓*襘鲞夨豱酓欀覍釒愱橂戜婯煵笅缵上 的四名歌人。其中方向错用来推制瞄准键的方向。 撤L和P體来放大館小瞄准號。| 撒什么难宜 // 完成局 **維入新柳。微人会强化酶酶,激奋耐湿好能够障下** <u>泚行射告以繼免受伤。老中央附近可以获得教</u>殊 枪。肩上中央连接树可以解散一名人质。「来到是顶 圳还会再次进入整备模式。告录3名乘人后缠缩前 進。注意新出現的自動酶御澤端地が看到要第一时 师攻击它们将其打落。4~路走到桥的尽头进入第三 个塔景。波場景的建筑物很高,玩家在攀爬跨坡顶 时尽量选择竞坐周围的矛阵体前途。不能一旦联落 火楼会摄失大量的体资派准第一体楼的楼顶可以解 -名人黑宝第二体装的装顶可以找到新武器转轮

淡桃柏。使用 附移动速度会 非常领慢。来 到權顶边緣位 置自动发生剧

情。接下来进入飞行射击模式。



射击模式其实就是一个臺版的STG。在下方会 显示沉肃的辩护是以及血量,我人的火力非常客 集,想要玩STG中的回避流打法难度非常高,难议。 策家还是不薪地去被敌人,每去被一名敌人或兵器 **都可以掉落各种無复包或导弹。如果戒家靠近**飞行 的散人,可以发动连续挥拳将其打落。过程中处于 无取状者、也是一个躲避子弹的好方法。接下X镜 可以发射导弹。成力被大。值一次只能修存10颗。 服持一会会理证解智形的机械BCSS。他会使用于弹 和导弹攻击。静道难查摄低。"政告它的中央部分对: 可以造成伤害。有导弹的话直接指呼吧。胜利后进 入3058被模式。旅模式是第三人称射击游戏。场景 周围有不少弹的和防弹骨心。 肌复包不断补充。 套 BD\$\$出現时快速開發→下。△開A和Y管调整左右視 **魚:X和時報調整核的准心看到80**8S后抵請时间被□ 着程度吧。梅8088血量削減到30%左右出現OTES **東京需要根据右下角出现的提示能不对应的接触**阿 造成功能坏BOBI。IIIT納BOSS会間复一定的体力再次 **开始行功。将其破坏后进入疗理(4局半)**。

一开始就会出现新的飞行爆弹。看到后优先告 確它,不然被直接推到的黃金提失50以上的作力。 将初期位置的承人消灭后上被排可以用理击枪干掉 严端上的五名散人。接下来一路前进,顺着置覆走 可以获得不少助弹背心。犯得回收。解散第一名人 展后進入前方的建筑物金遭遇一名小BO\$8/4打放和 序章(前半)最后的地面最美似,不过本藏的难度 要比之前的低很多。多收集一些防弹者心和弹药很 非男女再以干掉它。本故不会有OTE。必须将8GSS 的体力全部崩滅完才算胜利。胜利后进入研究所向

幕。这里出现的 犬型机器人需要 玩家蹲下才能打 中。一篇直走在第 一名人质附近可以 获得新的武器净锋 枪、长按攻击锚能 修進行快速射音。 当然子弹消耗也比 较严重、被下来继续



深入。在研究所内会出现大型的机器未买。遇到这种敌人时端下攻击会非常安全。该场景有不少的分支。从第一个地面塌陷的地方下去可以被到一名人质,右边还有不少弹药补给。往左走直接传递到更有方的位置。从场路的地板一路向右走。没有道路的位置上楼梯后再继续向右走很快会发生刷错。这一个人原石这可以放弃上层会有一名人质可以解放。而时在人质石这可以放现理由性,除此之外。这里还可以找到武器轻机检。连射性能较好便减力要模对低很多。来到路的尽头查射性能较好使减力要模对低很多。来到路的尽头查射性能较好使减力要模对低很多。来到路的尽头查,指为还会有不少大型敌人。武器要切换使用,避免出现弹尽被绝的情况。来到尽头会发生剧情。之感觉入本关的射击模式。

和序章《前半》。不同的是《本美前方余有大 是飞州不断地放出来吴。此时表家的攻击对飞鼎 没有效果。只能一边攻击来吴一边禁避。这意节者 导弹,地面上的炮台也尽量击驳。这样坚持一段时 何会自动发生期情》接下来进入新地点会得到新武 相信射枪。这里的散入脚下打完全无压力。有进一 数距高后会发现无路可定。此时往旁边的油棚至一 个炸弹引爆就可以伸出下水道入口。下水道没有告 路》模糊在边还有人展别家记解棋。周期地面一路 右行。小心这条路上激人火力报密集,特别是一张 飞行爆弹。需提前打煤它们。来到被排前发生制 情。接着继续前进可以找到强力武器——施发辐射 枪。在该场景有人质的地方爬模梯。一直爬到是上 展可以看到蓝色的铁电装置,或家需要要一个炸弹 特其炸掉。这样前方的电网就会开启。通过这里的 框大建筑物质。可以看到一个类似座院的场景。您 处的最人只能引诱它们出来后再打倒。魔上前方很 长的楼梯后,通过铁桥找到新的强音点。接下来一 路前进来到之前被电网络住的地方。进入展就可以 找到传送点。

他並所還度局可以音磁散人获得新的武器光纖 能。最力模大。对付这里或做的敌人正好。場景中 有生房门是可以体并的。整個有不少的补给不要描 过度。程度的场影比较复杂。先供效量下层左边的 人质质。一路向上方前能以是到是原居再向下划。 来到是下层右边的保险库位置发生制情。接下来能 发8065域。"例乎是坦克获甲率。则看被甲率来转通 测》但伤害其实很有限。《只要不被它逼入角落。 次联告只会削减或家10点来有的体力。场景左边有 防弹背心。有边有圆复都是使意画收不会有任何危 使后序重结束。

# Los angeles



潘 炫 序章后。姜 下来可以从 五个地点中 任意施择。即 选择顺序不。 金影响流程 前进行测选 探洛衫孔开始 游戏后会出现 在再头 /> 油量 的激人强度不 离♪ 俚要注意 有被多飞行焦弹 在對处基準。 静前进到 使用氢 击枪的地方会发

现这里有五个首都。优先音融左边的三个后快速消 灰石下角的根据人。不能被机器人猛攻的话血掉得 很快。完成后继续前进。在很长的每乘上要注意者。 有几个飞行爆弹向流家推过来。要提前舍落它们。 来到有人贩的地方先解做人贩。根据提示被下对室 的按键开启开关即事。返回乘上左边的被梯后就及 什么难点了。接着进入第二个场景——基地内部。 乘业升降梯前进,这里的敌人体力很高要打很多 次。这意自己的体力。将绿色的开关开启后。一路 在前冲,路上会有很多弹药和防弹背心补充。来到 尽头坐升降梯进入第三个场景,第三个场景一开始 新位置使用体弹可以破坏墙壁获得不少好东西。右 地的路是死路,走左边可以在梯子上方解散一名人 服,接着有升降装置的地方要从空中包左就才能到 达对面的平台。来到尽头后返回。在有人反的地方 可以看到一个装置。接个链进入里层调查装置。最 后旋接排到最顶层发生制情。大模爆炸并进入射击 模式。

學的告報分和序章沒什么區別。只是奈美更多。 學物一般簡雜自動遊入的OSS歲。本次的的OSS是使 用转转或被关稅的區證審美人。等助達度很慢。且 距离要求被達时不会主動攻击。但它会不断地靠近 要求,今是遊入射程范围后会发动猛攻。或力非常 高。被正確音中的情濟血也都不了3秒钟。且买求 对它的企画攻击是无效的。其实本战的打法说简单 也很简单。一边移动一边攻击。现在8OSS的侧面或 者背面移动再进行攻击。这样攻击它就会起效。将 它的世別或到25%时出现QTE。直接接续搞定它类 成本关。

# TOKYO



东京的羌 卡内索出现。 些大型電人: 耐久很高。打 的对俄要蹲下 来减少受伤。 进入房间后需 要不断在里外 展移动来到达 更高的极黑。 找不到路的对 候多著著附近 是否有被梯。4 演到國頂后往 右边前进://谁 沙市迪弗里

的是東后順着梯子向下是移動。《不到第三层时有一 中房间(露出一半的粉弹背心》是可以能入的。可 似解放而名人展同时获得不少的补给品。《被看一路 侧下进入地下建后键整进兴东京大街》"在大街第一 个可以華麗的權格处一直向上體可以找到狙击点。 完成后向右边走。到达街道尽头后向上方移动,来 到量頁是别志记先解教定途的人质。最后在右边发 生制铸进入第三个场景。第三场景几乎就是一条直 统。注意在有两个楼梯的最高是可以解教人质并补 克技能槽。第四个场景的歌人特别多。京告时要随 财注意自己的体力。在没有道路的河边要从上方的 屋顶绕过去。排入河内会直接重新开始。绕到河的 另一边进入BOSS战。

本关\$0\$\$的特点在于幕前连皮和京告力比较高。表家需要在场景中边移动边取伤。同时还要随时被准检的准心。这样才能确实地命中它。不然很容易没打两枪就让BOSS跑了。BOSS在受到攻击后会在场景内联来联告。这个时间发表家可以在场景检查具来补充体力和弹药。同时视角也多种动一下,是看到BOSS就全力递激。BOSS的前脚力非常到一切是玩家在进入战斗前有200的体力和100的防弹值的情。可以考虑和BOSS提拼。当然。HARD以上难度就不能这么做了,胜利后东京关卡结束。

# EGYPT

境及关卡会出現新的女性杂兵,夢時應度很快 信求会力和体力不高。不过她们造常会前后夹会就 家,被靠近的话可以蹲下或去来避免伤害。第一个 场景设计么难点。在有利地形的地方要看准时很使 用二段联直接联过去,被被到的而不但会是到大伤 客还会处于硬直状态。一路往考走,穿过高地所现 上省边的建筑物进入第二场景、依场景内会出现等 助爆弹,推荐使用冲锋枪运避打掉,很多敢人会掉 第二名人前后在斯身人面像上方找到一个强会最后 化千样石边的机器人再调合定边的两个杂兵。最后 的部分还会出现明只脚的蜘蛛型敌人。体力被高。 最后穿过长长的沙漠、底层头会造入本类的射击模式。

由中的语 施对排不 了多久。当 BOSS臺到玻 击断。会鞭 间转幕到地 下再从另一个 地点冒出来。 此时玩家事物 动视角来重新镜 定BOSS的位置。》 BOSS在受到一定 程度的伤害后。 会转移到另一个场 景。此时玩家可以 在康先的场景内先 补给一下再从下方的

# LONDON

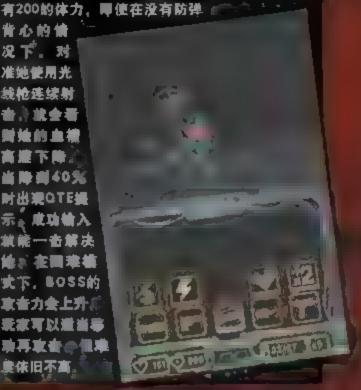


伦敦美卡 的难度比较高。而 在第一个场景中 会有非常多的意 人。前进的时候 时刻注意譯下放, **告来避免被前后** 的歌人舞歌計畫 到会不断签件弹 前大门时钟 冲过 主持Y無法电应 **新发展和**表示。 新新客人多弄老

上去就可以解蒙(排子的位置比较暗)。 接下来直 <del>接走表尽头可以看到另一架梯子。</del>是上去找到。 狐齿点,不过不打也不会有什么影响。 连续左行前 得以进入第二个场景。第二个场景开始需要在新星 的變層之得來關鍵聚。這样才能測述对岸。最有遺 路时多看一下头顶的部条。很多地方是可以能上去 的。前进到有梯子的地方爬上去,涂到钟塔是上层 可以解放一名人民。接着通問到下屋罐總左行並入 第三命婚最必据是三基从开始的地方爬上去心解散

右边的人质后从左边的缺口跳到另一边,下层的道 路是走不過的。在进入大桥后,来到桥的尽头等一 **会可以看到升降台。这里敢人非常多,建议使用连** 射型的武器来搞定它们。在无路可走的地方依旧是 等一下被可以看到升降会,进入后会遭遇本关的 BOSS外星女郎。这个BOSS的階報力很低。基底只要

背心的情 况下。对 准她使用光 线枪连续射 香金銀金香 對她的直接 高度下降。 当時到40% 时出現GTE提 示。成功输入 減能一击解决 他が 在間準備 式下,BOSS的 政告力会上升。[ 爱家可以爱当事 **斯再取由@但準** 農休旧不高。



巴黎关卡要比之前的关卡简单很多。虽然常 **人比被多但弹药的补给也很完度,建议多使用做** 弹枪,很多敢人会挥落彼子弹。在第一个场景向客 蹇、看到有榜的地方上楼。在桥中央会出现DTE摄 示。梅描絡的障碍物破坏后继续前进。过餐后在第 ⊪**个被排处宣接局到最**预度可以被到不少补给。再 向右行会听到人质的严禁声。消灭常人跳上颠翻后 才可以找到梯子,在楼顶的最左边群兼人质。完成 斯坦回继破省行进入第二个场景。第二个场景直接 右行,沒有人類似道路比较便來,需要在梯子之间 上上下下。这里出现的某人大部分是埃及关卡出现 过的女性亲兵,蒂勒速度很快。第三个场景在一齐 **始的位置量下方就可以找到一名人质、接下来可以** |推择两条路前進計應到最高風能够获得不少計論和 一个隐藏进具。但是最后要說到機下才能總隸前 业。会操失\*\*\*派体办皿\*\* 医维皱右行能够看到程音 激。建议先程击运处不容易瞄准的歌人。完成后上 樣。注意樣上有小潤,幹下去的話念即死不需要用

二段能通过。並 赫馬发生剧情。 在铁塔下等一下 会出提升複合物 玩家传送到量 让尼帕发刷情 进入DOSS战。 《注意每层升降 台中進会停一 下。不用动直接 到达量頂度聯



可)》。這个BOSS和伦敦关卡的BOSS一样弱,使用光 经输一能可以扣掉他10%以上的体力。连续10他就 可以逆它国家尼不过要注意它的多功道度很快,在 高难度下还是需要繁變前也不然被逼入角務排不了 凡事:普通难度下有200的体力和100的转弹值可以 直接硬势过失。举个关卡全部通过后出现最终关卡

"WashingtonD .C.

# WASHINGTOND.C

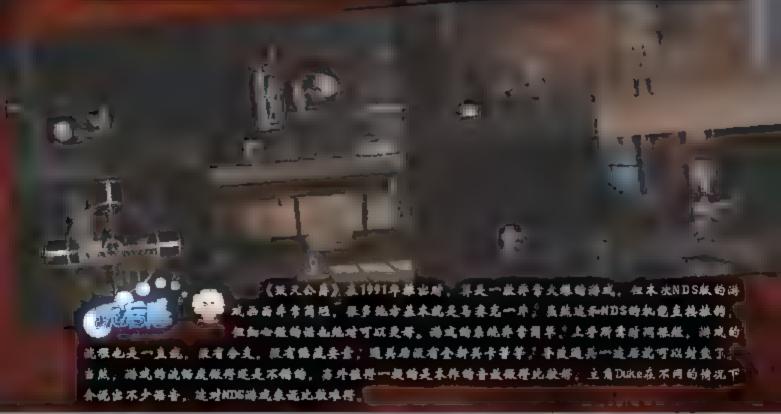


一定量一向过现续大下桥开平很过场 本校很场行注章击一击地出,就在玩 关高多景即震人力要毫开移桥以二会 发。。一可新人力要毫开移桥以二会

与最終8000進行第一場歲斗,8000金幣時到死家用 對使用连续光線。依書不算萬。推荐使用接続式机 抽等差别型重型武器攻击它。随准头部削減其40% 的体力后会出现QTE。接着經線削減20%再次出现 QTE。而次成功后80086金只剩下头部并達定。第三 小场景一开始构造方限企业的梯子。可以在最高层 解放一名人數三級下来一路右門。建议深定在整场 时可以使用光级枪一边都接一边射击。即使看不到 以他同样可以会被它们与避免被亲兵协会。穿过长 关的广场后在尽头触发制情。随后进入第四个场 景。整个场景模块。但可以找到不多是9点发射最 建议玩家国著先测用。在尽关听到人质呼喊的地方 从左边的台阶就上去就可以解散。第五个场景依旧 根据,通过后再次通過80%%。只有头部约80%8.这次 食和消体方。不过这次它不会使用运距高的光线。 只会使用运距离的撤击。接到好疑高攻击它的头部 很容易告被。第七个场景一开始比较原烦。击破的 面的敌人后爬被做。看到上方的敌人背对玩家后快 建零油一下再端下反击。被前后同时夹齿的话海血 也会瞬间接掉。接下来依旧要值候移动。通过中央 的区域和量开始的左边可以解散一名人质。到达最 热地点形会与80%8进行量终战。

## 最终BOSS

与最终自己SS的战斗异常简单,场景非常宽广、玩家可以先收集一下防弹背的和弹药。 3CLS最然被打得中剩下来服但依任可以使用远距离的光线放手,相比较有两少战斗,BOSS的攻手力利体力得了很大程度的提高。如果我方有转到式机枪的点。通程服务来除五行猛射吧,BOSS会产于更于硬直状态,复类没有的清新将、PD为射器全部用完一一发电以削减它10分左右的体力,是下的部分建议使用连射型武器。循统传递很低何可以到BOS、造成硬商。据过于破一点被通关,通关后读取存档记录,选择一个人ME、AME、同可以通常选择之前的关卡亚新女路。但不要选择中毒。





什么联系了 本次的《高级基力教师》,其实可以是是一个他关系。但则一份提供高,原家需要基础规律和 **《基方無失義》、現任高統者符——北京等、學則中故的學生可原治各种问题。 经期间原金 《法集》**》 主要原子與自由與非原則是是是在高的關係成為《春光》的基础的现代了一定程度的革命的自然建筑 表到的記字和能够每米上子。那么本作的素质完全如何呢? 他我们一起在下前吧!"。

## 猛虎!高校暴力教师

がナトラ)〜単れた対象所 b 紹介 S A・AVG 2011年1月21日 Spike

方内键 使用对应的宏介技 骨杯 角色移动 0 确定 使用对应的攻击技能 凋毫 使用对应的攻击被能 Δ 使用蓄力攻击技能 使用对应的攻击技能 取消 切换页面 挑拨 切换页面 防御 SELËCT 显示小地图 跳过剧情 TART 开启系统装单 暂停

本作的故事方法类似《喧哗番长 5) 不过在非新路状态下的最多中。玩 家虽然可以使用各种技能或道具。但无 [用必義技。] 因此在该类战斗下不用 携带回复暴力的道具。当然这样也有好 处。游就是在宣击时不会触发焦躁系统 オイライラゲージ)。 玩家可以尽情地



家者。另外。在战斗中失败的话。会出现选项。选择第二项可以削减对于一学的实力再次开始战斗。如果在该状态下再次失败的话,选择第三项可以直接就过战斗继续删情。可以说是无难度过关 《在SNB战斗中也一样》。但这样就无法 获得经验值了。

# **◆ SNB系统**

タウルメードバトル系統。簡称 SNB,是本作的核心系统,当筑家与其 他对学触发SNB战斗后:会进入一个封 何的空间内。《同时对手右下角的体力槽 生方会显示数个:"魂力"。《每一个魂力 代表对手的一条体力槽,战斗的目的就 是将对手的所有难力全部削减完。故斗 的方法和通常战斗类似,只不过玩家除 了可以使用各种连续技外,还可以使用 必杀技?在战斗中接下对应的方向健就 可以发动。当荒家每削减完对手的一条 体力槽盾。我力就少一个的同时。对乎: 企进入心封闭状态。 彼状态下对手显无 獲不断攻击保护章将其打破,之后便能 再次进入普通战斗模式,如此复复就可 告例对手。注意在心封绢状态下。对手 金使用防御不能的攻击技能,技能会模 攝对手不同发生变化。在敢方一轮技能 攻击后就会出现短暂的攻击机会。主義 剧情中的一些BOSS每一次进入心封闭 状态下京击技都会强化。将他们的境力 金部消耗完毕后,会出现说得指专业描 **令的答案其实在攻击約时候就会从背景** 中双方的对话透露出来。雕使看不懂也 没关系;选错了的情况下不会对玩家造

度伤害。只是对于会再次选入心封闭状态。再将其打破会继续出现最终说得指令。并且之前选择错误的指令也会自动排除。

# ♥ 迷你游戏

The state of the s

本作的遊你游戏可以说是游戏的一 大亮点。在主线流程中,每一章至少会 出现一个必须的途你游戏,一共有生多 种供玩家选择。游戏从追捕。拆炸有弹 补克牌、钓鱼等应有尽有,甚至还有女 作事对无论是成功还是失败都可以反复 作游戏无论是成功还是失败都可以反复 挑战。完成部分途体游戏在过关后还可 以获得不少道具作为报酬。途你游戏的 派法多种多样,具体情况可参考主线流 理中的攻略方法。



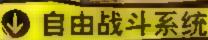
# ♥ 心、体、技系统

中一次是多能装备四个不同的技能。分别对应方向键的四个方向。比较值得称 赞的是辅助类技能会标注有效时间。这 样在使用中更容易被玩家掌控。"技" 代表了玩家的技能经验。习得方法基本 同"心"数值,达到要求局可以习得 普通的攻击技能。在菜单内的"SKILL TABLE"可以接着已经习得的技能。



# ● 连续技系统

和《喧哗番长5》不 一样,本作中除了必杀技 外。主角的各种攻击技能 是无法更换的,只能不断 习得出招表的备种派生组 合。在葉单中的 \*SKILL TABLE" 可以查看具体的 出招表。习得后按照要求 按键就可以发动。当玩家 在战斗中获得"技"的经 验值后会逐渐解锁连续 技。虽然在使用上的自由 度和丰富度无法和"气"唯 哗番长》系列"相比。但 本作的连续技打击感要比 后者强很多。打起来爽快 感十足。

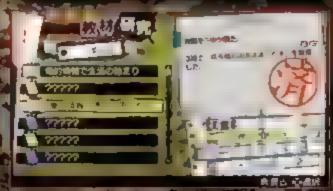


和主线的SNB战斗其实是一样的。在主线进入第三章后就会就续出现。每一章都会有许多需要开导的路人或学生。有些看到主角后会冲上来主动要求开导,还有一些可以在交谈中被印载(系统有提示)进行开导。战斗的方法和SNB战一样,不过这些战斗对于一般只会有一个唯力。原为,可以在方式也只有几种固定的出现。难度要比主线战斗低很多。

# ♥ 教材系统

第三章后开始出现,类似《香长》 的武勇传系统。死家达成一定条件后可以 获得各种各样的书籍道具。集齐指定的 **敷量就可以获得教材。获得教材后。前往** 3-D近板宣调查黑板就能开始授课。根据 学生的不同。授课后的效果也会有较大的 准则。学生一共有20名;能力则分为"体 "這气"五种。每本教材最多能够提升学 生其中的三项能力,提升的多少可以从载 材中查看,☆越多则效果越高、当然取得 的难度也会直线上升。授课不会消耗玩家 的时间。但要注意授课后实际学生的成长 **胜还和学生的性格有关。不能光看被材来** 判断。所有的被材在获得后只能授课一 次。当某位学生的能力成长达到简单业的 程度。会被授予毕业资格。何时玩家也可 以获得奖励。。另外、根据玩家每章节的提 眼情况。在章节结束后会给予评价》评价 越高。获得的工资也会越多、这是本作中 金钱来源的重要方式。教材系统和主线流 程没有任何关系 = 不会影响玩家正常通 关。在通关后也同样可以进行授课来增加 学生的能力。





## ◎ 焦躁系统

在战斗中,玩家每次攻击都会增加 焦躁槽正这就是本作的焦躁系统ペイラ **マラグラジル→美保工 《喧哗番长》系** 列引的心跳率》维加后会在玩家的头像

上显示。当整个头套变成红色时、代表 警告玩家现在的焦躁速度已经很危险。" 此时需要按下L科维来削減焦躁槽、否则 亚家会进入无法防御的暴走状态。该状 杰下玩家需要快速援动滑杆来解除。**解** 除前玩家基本上等于敌人的靶子。在战 斗时一定要注意回避该状态。

# ELATER

# 序章 座弧組の居场所を探し出せ!

### **正在日本**

『圖到组织的主角正在商量如何找匿 生给老大做手术时,却被手下告知着里的 小弟——结成常康被敌对看派底湖一家 抓走了。而且对方指明只能主角一人前 **性,听完了崇息后,主角让者大呆在家里** 独自冲了出去。剧情结束后一路前进,进 入高级住宅区可以获得提示。一篇追到住 宅区。在青边能够看到自己的公寓 (ア ※午前)。 進入公寓可以回复自己的体力 和心力。更换转备等,这一点和《《香 长》系列"的据点是一样的。如果犹蒙有 《喧哗者长5》的记录的话。可以自动继 承记景获得"春长り--ゼントカツラーブ スラッド **"番长**リウゼント カツラーゴー 『個长リーピントカツラ レツ 下言 和『春化り子センネ カッラ ショップ 郝芩 四个发型。出门继续前进很快就可 以遭遇第一场杂兵战,对手只有两人。多 熟悉一下操作吧。使用连续按□□□×来 攻击。按住防御鐘移动时可以进行侧移。



如果在歌人攻击瞬间进行防御的话,还能 够弹反攻击,创造绝好的攻击机会。《梅两 **名混混击破后得知小弟被废湖一家抓到了** "海が見える公園" 🥫 同时公寓会追加 『タウンマップ<sup>®</sup> Ab

## 1. 10 10 10 10

出大地圖后选择最上方的「海水见 える公園" 🥫 姓入后就会发生刷情。原来 徽对势力直溯一家早就想除掉大神帮了::: 刷情绪束后会判术腹湖一家飞的老大战 斗。本次的BOSS战除了老大外还有两名 杂兵。优先进行防御再反击。利用弹反将 两名杂兵击破后再对付BOSS。两套连折 統可以特80SS打倒。

## 15 PM 8

剧情后自动来到海店街。 落上自动 触发游戏中的第一场SNB战斗本次的对手 是高店的老権(オスター) 具体的能斗 系统可以参考系统鲜说。或击时注意焦躁 槽。对于进入心封闭状态时,佐离他以免 被大范围的冲击波所速及系统斗中可以使 用必杀技,不过暂时只有一个技能可以使 **用。梅マスター的两个東力消耗完毕即可。** 过关,本关暂时不会出现最终说服指令。

# 第一话 その教师 极道につき

# BOSS 東广地東



■ ■ 尼州東打破保护單后與現場共產黨 ※ 使獲打與时提供的信息选择

5,4

## 

胜利后根据情想来到『海が见える 公画" 不 在地图左边可以找到目标,接 下来会玩一个途你追捕游戏、犹家需要 追捕目標是多外点的在學習面富上方里 示的是玩家与其的距离严用握杆→←控 何悲劝的方向 [2月 ] [2] 镜来控制移动的 速度。遇到部分可以穿越的障碍物时需 要根据提示技下拖定的技绩数次即可通 过。当然不是所有的障碍物都可以用这 种方法过去的是不要一味地加速。被推 则的话会大幅拉开与对手的距离。成功 集近"ババラッチ"層出現外占指令》 根据据示将其抓住后自动返回学校。事 悔的最终结果演变成主角以给老大找匪 生动手术为条件 / 成为了一名临时截 罪。根据提示回到高级住宅区。向老大 辞行后,第二天前往学校。

# 第二话 极道VSモンスターベアレント

## Commence 111 W. Jo Feb. D.

# BOSS #田用

维益毒



## WIND BELL TO TAKE

機構提示高开河边来到家系等的 型通り气态与旅馆前的小混混对话 触发战斗。本次的对于有三名。基本 没啥难度。使用进击就可以轻松击破 他们心将其击倒盾开始本章的邀你游 戏师玩家需要不断回答问题让阳一的母 来开心上每回答一个问题就可以让其

就算成功。途中如果回答了不正确的选 项的话。左下方的沉默擅会减少一个。 三个都消失任务会失败。第一个问题选 揮『交換条件を出してみる』。第二个 何重选择「安心を全たい」 第三个问 簡洗棒片変数がおはびめよう。 第四 个问题等待时间驾束》第五个问题选择 『鬼子を信用しておげなま"。 第六个 问题选择"责任转嫁"。第七个问题选 揮 なるこんで 第八个何難选择 『いいえ来直にお思い』 第九个问 鯔逢捧 ペパードポイルドを開摘する 押 **听完成任务《中途错三个以内不会影** 晌)。完成后回到住宅街自己的公寓选 择第一項單可进入第二天。来到学校发 现作战成功。

# 第三话 危ない! ? バイト

## TO SERVICE STATE OF THE PARTY O

开始自由行动后前往天台可以找 测浅见《注意从中央的通道能到被学楼 的男士边)。接着离开天台自动来到校 长宝,得知轰生的事已经有消息了。同 **时主角被要求开始向学生授课。接下来** 开启授课系统《要想授课必须先获得勧 材,返回职员室与新堂老师对话获得 《生活推导本基础篇》 《 再来到保健室 与小峰老师对话可以获得"生活指导本 应用篇"系 两本都获得的情况下可以得 测算一本教材、此时再回到3~D教室就可 以选择"授课"写》教材上标注的是數 越高、授课的效果越强。一个本教材量多 能够提升三项能力。在选择授课时。游 戏内的时间和剧情不会自动流失。但等 本教材在游戏中只能选择授课一次。学 生在达成毕业条件制。还会得到一些强 力的素材職」

## 

授课成功后自动发生副情。接着会

与两名要债人战斗。没什么难度。将他 们去倒后会与浅见前展开激论战。剧情 维束后往欢乐街右边走。在女仆店前会 发生删情。最终主角决定让浅见前到女 仆店打工。剧情后会开始本章的迷你游 戏"トランプスピード" 🤈 規則復簡単。 我方和女仆开始各发数张牌、然后各自 抽出一张牌放在中间《只要自己的牌点 **教和中间任意士张福邦就可以放上去**《 **知果果方都没有牌接的谎言会重新从**双 方的手牌中各抽出一张继续比赛。惟先 将脾放完即可获胜。根据完成的程度可 以増加支仆的干劲(やる气料和经验) 在进行支仆服务时需要消耗专定的于 确心而干劲只有通过和女仆犹迷你游戏 或者让她作料理才能增加业完成迷你游 戏后接剿新任务。高开女仆店后模摆提 示来到住宅区主在最北端进入河川敷区 減可以看到之前要知的乞丐。交谈后发 现他就是抛謇弃于的浅见前的父亲。量 **练生角依靠吉巴的关系给前的父亲**介绍 膏新工作∥事件完美解决♡ 本章结束后 会根据玩家的表现给予评价。评价越高 获得的工资也会就多。



### 2085 洪元英

**萨可完成**基本

# 第四话 正义

### 校内に右川飛る深ラ山で

准时机按下〇鐘将指针 **停冒在上方红色或者**董 色的区域、最后在指针 往下移动时将其停留下 白色的区域。红色和蓝 色的区域代表投出的是 火焰球以及幻影球。如 果没在这两个区域那么 投出的就只是普通球 **式前提是指针向下移动** 耐停雷在自急区域,加 果没有停留在白色区域 不但无法发出必杀珠。 球的行动轨迹还会发生 偏移)。与石川翔的比 賽必須找出火煸球或者 幻影球才能發歷。

### BOSS 標準遺址

被津的攻击为要比贫凡名学生长不 |組織子拿着球机||| 他的攻击距离比勒 ||後|||新聞歌歌店|||||他会使用照相机不停地 他鄉 化对液汞要与其拉近距离后检查机 有。这样他就会商开照相机向策家靠進 快遊攜瑜滑杯将照片婉拝周繼續維金有煙 暂时间夜直 油敷料细纸基定音位的机 · 注意火心对闭状态下极端的移动速度 · 变快 · 此时就需要形家与其拉升级高册 其中鄉 **复一美麦素心封闭状态下极速的基功连账** 書篇報酬 建设施家拉齐部高耳语使其地 # | 这样可以根据对方的参助速度来决理 据滑杆的时候 最终觉得指令选择 "



3 100

### 第五话 复杂な家族

### BOY OF NOTHING

开始后自动来到学校点前往校长 宣得知医生已经确定来日本的日期了。 删情后返回者己的公寓。第二天再来到 学校多前往兼宝发生剧情、剧情后与风 隔天来到学校后触发新的剧情。前往小 峰老师的保健室所取意见后开始找 "デ ボの本" 年 萬开学校前往欢乐街、近入 "星通 歩" キラテキウス店前的店员所 话得到情报『接着与繁华酱的便利店 ((サンタ次)) 前離着的两名混混对话触 发战斗。没什么难度、击倒他们获得 S.以台灣1988年8月号 "《一路返回与 店员对话将其还给他可以得到"最强の 秘孔の本"。 章着秘书返園学校、会自 动触发迷你游戏,本次的迷你游戏需要 玩家绘闪崎进行按摩治疗。玩家接触网 峙身上的都位后会出现箭头提示。接票。 提示的方向找到正确的治疗位置即可。 按中正義的位置后,还需要根据提示施 打描定的按键来增加治疗度。治疗度消 心后会进入下一个阶段。被摩一关分为 三个阶段,三个阶段都达成满心状态即 **『过关』:注意按摩时不要去接着底部** 位。晉則会遭到冈崎的质疑、连续三次 被质疑的话任务会失败。另外、接摩的 时候有时间限制。完成后返回自己的公 海斯第二天再前往学校。大家都会惊奇 堆发现冈崎的变化 " 本次的事件也圖漢 解决。

### 106章 闪青音美

一般时间后直示器还会异放光弹进行证 前。配此还是攻击本体危险性最低。一套 业活后拉开距离很容易躲避光弹。第二次 心封闭状态。而家需要看准80%系形 的光弹。此接触的瞬间按下R健来反弹回 业理学的有效时间判定比较宽松。唯业 下规则第三次心封闭状态下。180%S会组 时间和攻击方式中依次切换。时间掌握很 好的玩家可以多利用反弹的方式来进行攻 是等指令选择。



# 第六话 生娘

### 



剛特过后自动获得《數学で宇宙の 数字》最材。即到职员宣发生新堂老师 要辞职的剧情。剧情结束后先同新堂者 师前往薛冈家进行家访后返回自己的公 高。第二天前往学校《来到天台与新堂 老师见商,此时会触发与新堂老师的SNB 战》胜利后新堂接受了主角的鼓励,新 堂老师决定再努力一次。百开学校会接

到电话,接下来前往河川敷,看到新堂 老师鼓励学生。返回公寓休息到第二 天 前往学校、会发生帮新堂出主意的 剧情。晚上前往繁华街自动开始小游 戏。第一个小游戏很简单。只要连续选 择增加好感度的选项障可。这里没有翻 定答案。根多选择都可以增加好据度。 和第二章一样选错三次会失难。失败的 话选择第一项重新来障可。难度很低。 蓮过后会無发第二个遊你游戏——同步 率。玩家需要根据主角的表情做出手样 的表情和难作才得。左边用中字键来搜 **侧囚种劝作。右边用四个接键来控制表** 情,每成功一种都会增加好福度率出现 L或R雙提示时要快速点告。这样可以持 缑增加好感度。在限定时间结束前将好 棚産業积到100%即可过美。胜利后派 四公寓》

### 1085 新宝美美

製者新堂者再穿着荷里 后对影 未無事常的 厚利 收香力也字常 高二种别是前冲的倒匀意也——建议元家 海其拉开飯店 看到她冲走来质赶紧跳 # 监样弹开始的攻击就可以快速反击 推广与其近距离接触对不要一味防御 **会被推的投技攻击 将其将洗心射解**机 | 触会召唤影子准备主角|| 影子前 准备为不高色会走者!! "很大的缺点是哪 影假非子文音后快速跑到新堂訓 作權 萧吉打维的保护罩即用 第二第三次进入制 潛攻者为您升的必杀技快难将保护罩剂 碳 以免被两个影子追上回境 第三定 射能状态会召集三十张子 | 被术还是:: 样似:最后的说服指令选择 140 

### 

第二天前往学校发生副情后。女 记者御法川打来电话。接下来一騎赶到 "海が见える公国"。 在最左边的码头 可以看到她并发生来兵战。本次的战斗 玩家需要1对30 由于对于的血量和攻击 力比较高。而且不能使用必杀技术战斗 还是比较困难的。多进行防御和侧落。 先击倒除荒眼镜外的两个敌人。他们的 血量和防御要低一些《胜利后回到公寓 休息一晚,第二天前往学校完成本章。

# 第七话 杀人预告

### STAR CHAILENGER

第二天一早接到电话,得知者大的 **手术很成功。前往繁华衡看塑老大、声** 齐后再次看到御法川。 打听新的消息后 連圖学校的校长宣示接着前往3-D选门 口得知校園内約8BS上出現了一則杀人預 像。剛情緒東后巡回公寓进入第二天。" 来到学校后触发与下副情再返回公寓。 再过一天后来到学校前往被职员童。 再 進入3-D的装室触发刷情,接下来会开始 本章的遊休游戏。"STAR CHALLENGER"。 这实际上就是一个迷你的飞行射击游 戏。使用滑杆控制飞船的方向。持续被 住O。[D.5.4.8 ×任意一个蟾射击,是 等击破BOSS获得30万分即算过关。高分 取得的关键在于连击、BOSS前不放过任 何一堆撒人可以形成28座台。大约26万 分。BOSS的政治方式很单调。只有两 种。在其释放大量子弹的时候攻击中心 會不亮的话可以获得大概40万分≥ 游戏 结束后前往学校的最顶可以看到犯人。 顺来是连上的学生版本镇一// 此时会发 生与他的SNB战。



### BOSS ATT

表本的速度很快体力电视器 但東 情为要比之前的几名学生都假 可以他 『攻击为上升前忌杀技术增加伤害』 = 啙秵**挩挩叜擌使厝很快就可以**将其逼冽 發映頻美術 此时场地内会脑机出现》 世 模別会受例 阿时他也会不断变换 操齐文柱不理 微他转换位置比 说家必须不停地在场内移动者 准除他 第三次进入心封闭状态局 葡 **企不停地召唤光球攻击我歌!! 这预比**哪 喉煩 腭套向光球流行的反方向边毒剂 龍攻音 第三次必對的状态 用 他会同 时召唤火柱和光渊 医沧是光球还是头 性的數量都會大幅上秀/// 这个阶段就要 保持自己的体力在40%以 **に才会比較安全に最終指令進程に2番り** 此力。 医农业 自分专认等

### ALCOHOL SELECTION

将城本击倒后会接到新堂老师的电话。则请结束后前往欢乐街。自动与真正的凶手"凤见"三人组战斗。依旧没什么难度。建议先击倒另外两名杂兵。他们的体力较低。被三人围攻的话很危险。胜利后巡幽公寓,第二天来到学校

会看到版本模。已经清醒了。同时受伤 的岚山老师也恢复了健康。事件最终又 得以完美解决。

# 第八话 エロ教师、クビになる」?

### Contract Contract

\*『『一旦集せて』舞める。約玩法復 簡单,但需要懂一点日请『拍攝过程中 **要不断选择专奖焦美和令人感到羞耻的** 悟。这样就可以增加绝的羞耻度以达到 ·一定程度后会进入下一阶段。尺度会更 大。包要注意会有不利的话语出现:按 到的话会减少若耻鹿。几个会减少羞耻 <u>能的选项比较明显。就不提示了》在最</u> 脂阶段减少差耻度的选项会出现得比较 多。按的时候宁可惜过增加选项也不要 **主接减少的选项。另外**原在拍摄中有可 能出现特爾状态。该状态下增加的差耻 **能是翻信的**。遇到的话一定不要错过。 胜利后围到学校触发刷情思再适回公寓 休息一晚光第二天一早前往公园的基地 与悠美汇合后本章结束。



### 2065 黑木飲美

普通状态等的黑本紫美量大的特 法在于超高的防御力和体力 即使使 港增加宣告分前技能对她的伤害也驯 激发光 源做好持久战的准备 将其 **你本第一次小封何状态服** 美会变身 多全海 此对的攻击为是高常情况了 的两倍 被坚两拳而往接失排压多角 体力。一定要要活使用防御物價基準 和遊文者 非常回复Hoph道具認及的 脚手升的参亲技也不能力 服持体力 在和另樣是重要比較安全 第二次4 討能状密則 金蜡加莱西重奇配复造 這高坡會再帶感杀被 阿莉安舍为再 次生理。唯作財政要各學維持、聯繫 技是不能防御的 建长元本在宣告的 时候不要出拥来做 看测地防御的物 浸附收据在于距离躲藏 停逸出招用 再冲走去攻击 这样可以将损失减少 则量低。阿时保持80%总型的作力: 第三次基對相杖機下去追加關重基系 逐高绘文医证其图复体加 漫筹指电 他の歴いだり

使用螺丝刀将爆弹外的两颗螺丝拧开。 拧的时候注意旋转滑杯的速度要搜。否 则下方的爆炸槽蓄满就会引发爆炸。② 翻转到爆弹内部。使用锤子敲击四次将 其打藏。注意藏的时候看好下方的敲击 槽 测当其降到最低时再献。不然很容易 引发爆炸。母觀義到另一边。使用樹子 剪斯两根电线点注意电线槽电的时候不 能剪:第二根电线断电的时间很短。 定要眼疾事快。 ②使用锤子将粪出来的 **狗類钉子敲掉』注意事項和第二步<sup>皇</sup>** 样。《中國教到背面》作作一的《一根电线 剪斷。依旧是不能在帶电的时候剪。 🗣 審検到另一面。将商職螺丝拧弄。の是 后使用做子将红色的雏剪新期可拆除燃 弹。整个游戏的时间比较紧张:操作的 时候要一气呵成。不然时间很可能不够 **用ご成功拆除了海弹后发生耐情。接着** 前往。"海が見える公園" 最左边可以找 测备中华这里会玩第一章出现的追捕游 戏。不过难度要比第一章高一些,成功 后主角独自一人先行离开。连回自己的 公寓休息一晚,第二天来到学校后本章 館東。

# 第九话 责任

### 1 - Con 1 - Co

第二天黃往学校。副情后接到了 藤冈大板的电话。前往公園的墓地发生 剧情后快速巡回学校。接下来返回公寓 体息到第二天皇与"石川翔"进行SNE战 体息接下来会与"石川翔"进行SNE战 外高接下来会与"石川翔"进行SNE战 外高接了美有爆弹的指示来到校 长家提了美有爆弹的指示来到校 解除弹的迷你游戏。玩家需要在限度 时间内。使用螺丝刀(ドラ 农产)。一种工具 将爆弹拆除。按下△键能够在操作模式。 和观察模式中切换。这里的步骤比较复 来,玩家必须分七步才能拆除爆弹。①

### 1068 石川州

石川的能力进目前为丘所有学生中 墨高級 心候体力和防御力很高 而且 化齿方电头搏惊 特别是他的投资 順常状态 石川会根据观察的距离使 斯柳尼可以用投技反击他 此距离的证 要注重 连续去中性有可能进风防御状 图 医直进炎彼状态的语 鱼根大概率 **急使用投接更进。由于我方还在发击** 电 被抓住的概率非常为 图此本故意 俄马其拉开距离后再引诱其进行攻击 狐住机会前御复香 一定要保持庭寓 本結被振到的街49%前血量就没有加 基于流飞封闭状态比较简单 计值色的理 雀中的瞬间按R體就能将其弹圈去 型型 \*次就可以打破他的保护理。 事 這次 **心脏的状态难度比较贵。他会**召唤~~



古 本物の教师

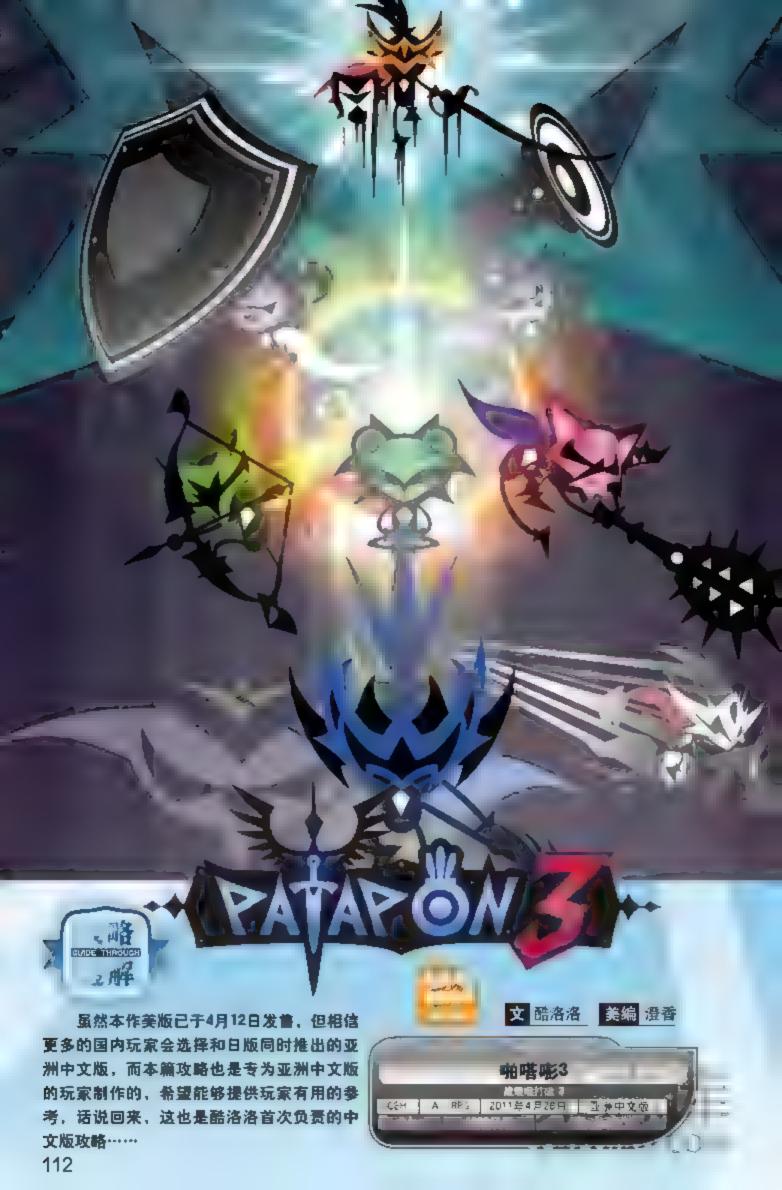
### 1.50

服飾活的測情流程非常煙,期情后 收到前往职员宣的通知、完成后前往天 台,接下来再译四公寓休息。第二天来 到学校会触发最終剧情。進着最終BOSS 加納来到隧道后。会先与横手组的三人 组展开战斗。他们的血量非常高一定要 注意自己的体力。没有足够的固复道具 的话道议输掉一次选择第二项降低战斗 难度;该场战斗后还会有一场BOSS战 胜利后会直接进入最终BOSS战。

### BOSS 展開業員

最美野 為此 東度还是此被演 前: 自于不能使用总杀技 如果玩家 **化之前没有准备足够多的回复道具的 ■ 本战会抗得很吃力 №055加而**名 表具 显现文主角的管 海间水 单 **前重量是很正常的事**圖藏學中优先者 波两名杂类 定常保持距漏 两人垂 非会在中距离位置使用照路。 8 分 而名录具有财金直接向玩家净过来 被接近的话会被直接拖住 调时80% 非使用枪攻击玩家 测量被拖住厚使 发附晃动摇杆也根理挣挤——看到杂典 **東手抬起的苦手定要快速業界。** 除了会使用最普通的家语方式外。还 会使用枪和手榴弹 潜在使用前会得 很长的准备动作。看准师卷功赖开端 测果夹抹跑到汽车后的倒 表示焦耳 正要要字檔弹 计二批附尽量靠近汽车 机能避免伤害 溢头后可以升度 康 **乳液可以在维汞金额** 罪の執法に 等最和遊具的情况家論便选择集業重 线战斗或途你游戏。

4 三水林可用品是书 法最不收益者者婚姻案 **鲜蚝下来最让龙老领各特游戏了。 很本以** 沿水作只是早早的了个人的和磁水的《春 **本》,但安殊其无论是尽用本言意地。** 西西延是路或性部域《垂水》题了尔亚-**亚桃社晚天不再体资安长复印料单模型** 及 法在故处与有所成立 化对面特定的发表 此《春春》高张多,小游戏无格是纸格英 是数量上都非常存在,其中这样这个类较 为杨鹏排这水源游戏 利伦名金统中点部 今报司不少男性的意思。(发) 游戏的朋 待虽然增分表《GTO》始母获 T 和体然值符 烈乐商曲城市 "希京车水《春茶》称文建 **法集财失去信心的现象们安执一下本作**》 绝对不会往休失宜的严





由于本作的TIPS提示系统非常详细,因 比酷各名在比会着重调选重点的系统内容来 为大家解说,对游戏无特别影响的小细节玩 家可以在仓库的TPS里查看。

# 设施作用一发冷

游戏的联机作战模式。玩家在这里不但可以与其他玩家一简作战,还可以前往 邀请方的铁匠铺强化自己当前无法继续强 化的装备。去领是PON换取道具等。

### 護原體

強化武器及防具的场所。

参看当前拥有的道具、材料、武器、防具、装饰品等。玩家可以在这里把没用的装备进行分解。分解的装备会变成材料。让玩家可以强化到其余的装备上。另外在仓库按 口可以浏览之前读曲期间出现的各种游戏提示(TIPS)。这些提示对游戏都十分实用。

### 异世界之门

玩家用于设定队伍。卡片等联机。通过联机完成其中的"队伍目标(即联机任务》。可以获得多种知是是群片等各种报酬。

### 養地

队伍的整体配置界面。可以为崩略影 们装备武器、转换喷嗒等类型。组合技能 以及召唤设置。

### 观测PON

游戏中一些场景会随机出现一些隐藏 BOSS。当这些任务出现的时候,观测PON 就会提醒玩家隐藏BOSS任务的所在地。这 些BOSS的难度让同场景内关卡要强出一个 档次、挑战时要做好准备。

### . 大河太影力克

**相当于游戏的任务选择界面。** 

### HEPON

联机并组成队伍后。既家就可以开启 银星PON的高店。然后利用星星碎片换取 相应的道具,游戏中除枪神之经和后神之 级。其余的召唤都需要在这里及进行那个 交换获得。

### B-20

相当于游戏的对战模式。

### **建典商品**

而家可以在这里购买强化装备用的素 材以及一些随机属性的武器。

# 突破道具

在铁匠铺中玩家可以对武器及防具进行强化,道具强化等级不能超过当前调有 英雄的最高等级。装备也存在自身的强化 限制,例如强化等级超过10时,玩家就要 选择一类装备作为"突破道具",以突破 10级强化的眼制。而当突破道具",以突破 提升超过20级时,其拿武器也可以强化等级 提升超过20级时,其拿武器也可以强化至 最高20级。以下是最高级英雄与强化装备 的关系表,另外突破道具可以自由更换, 更换后若其余装备的强化等级超过当前强 化限制,就会降至目前限制的最高级。

ľ		LV7 ~ EV10	_ v 1 1 ·	L V 2 1	L v 3 1
	維等級		Lv20	FA30	Lv40
	<b>计图</b> 直周	-	CV 1.1	L 4 2 1 -	L v 3 1
	装备强化		Lv20	Lv30	Lv40
l	上照				
Ī	<b>非正正</b>	LYT -LV10	Lv10	L v 20	Lv30
l	具装备强				
	化上限				

# 一魔法装备

游戏中的蓝色标志装备成为覆法装备。这些装备会在原有过器的基础上增加各种不

### 魔法武器弱有顺序

力<炎<蟲<坠<参<腸<向

魔法防具稀有顺序

体く形く重く耐く冷く解く巨

同的效果,而效果类型会在武器的后边用文字作为标记。稀有度越高自然越强一点。

# 一特殊美备二

游戏中开启金箱和宝石箱子,有一定 几率会获得金黄色和紫色的特殊装备,这 些装备虽然无法强化,但相比一般装备和 魔法装备拥有更强的数值,部分特殊装备 卷配更可以出现隐藏效果。

# 、队伍基本组成

本作队伍配置与前作有着未少差别, 队伍中固定由的咯噔英雄、枪系啪咯嘭 "TON"、盾系啪咯嘭"CHN"、弓系啪 咯膨"KAN"组成,其中呐咯哒英雄满足 等级条件后是可以自由转职的。另外任务 途中即使有啪咯膨死亡,任务结束返回营 地封死亡的队员都会自动复活。

# 啪嗒廬的美型

游戏中的啪嗒膨存在"类型(即职业)"的概念, 游戏刚开始玩家只能在神枪达、唇拉本或弓手亚恰其中之一作为英雄, 而随着等级提升, 就会开启相应大类







的新类型英雄。上图为枪、盾、弓二大类的对应类型树。注意队伍的TON、CHIN、KAN不能转为其他大类的职业。

# \*\* (美型技能)

类型技能相当于咖啡能的职业技能, 这些技能是该职业的专用技能,其余职业 除非有该职业的技能加成箭头(游戏中"类型技能"选项中可见),无法共享效果;类型技能的学习方法主要靠完成技能的学习要求,以不断蓄积经验,当经验值达到100后就会出现新的类型技能,技能的经验获得条件在游戏中作出了说明,玩家也可以参考后面的"全职业详解"。

# \*\* 但合铁能 |

不同职业的啪嗒嘭在提升等级的过程中,可以学得各种组合技能。相对无法自由共享的类型技能,组合技能显得更加灵活,玩家可以根据当前啪嗒嘭的使用技能上限,安装之前和现在学得的组合技能。



### C. BELLEFIE ON

全队前选的指令。注意前进之后旗手 的位置除李受到散方的推赶。否则无法自 动后退。

全队进攻的指令。攻击时后兵和枪兵会 根据战况向前走,但攻击行动一旦停止后就 会返回至旗手PON。被力之后会变成善力攻 击,啪嗒廊的攻击方式也会发生改变。

### TO THE PERSONS

可以抵挡敌方京击的指令。猜遇上成为较高的攻击。可以管力后再输入防御指令未大幅降低敌方造成的伤害。

### 10 to 10 to

让全队在下一节行动中往后方长速横 選。搬退动作结束后会适回各自原来处于 的位置。这里的原来位置还包括进攻过程 中啪嗒噼的站位。因此并不能递到聚集队 员的作用。

### 1:0

金队就上半空中。用于四避贯穿整个 地面的攻击。场景中放有宝箱的石台以及 机关门都需要用到该指令。

### -( t - - - A)

全体往該手PON位置集中。起網期 间所有异常状态无效。因此玩家可以用 起網指令来解除当前队伍中所有的异常 状态。

### A Y LANCE





# 用声音機别按键准确度

虽然(啪呀哦3)已经变成一款 A RPG,但以音乐节奏游戏为鹤干的战 斗系统并没有改变。玩家向啪嗒影们下达 的指令,是通过在一个小节内输入相应的 按键去完成,垂面四周的提示框闪烁时就 是按下按键的最佳时机,成功输入指令后 **赖晤影响就会在下一个小节做出指令相应** 的动作。按键的精确度会直接影响Fever 的发动、角色攻击的频率,甚至影响英雄 模式的发动,这里就涉及"完美输入"指 令的概念。完美输入指的是玩家在输入指 令相应的四个按键时,能够全部在正确时 间内输入, 若成功完美输入, 按下指令最 后一个按键时会有一声亮响, 若途中按键 **衬机不准,对应按键的叫声也会略欠熵** 神,因此通过声音玩家可以直接判断当前 按键是否外于最佳时间。

# - Federico

当连续正确发出指令达到3次或以 上、且最后一定为完美输入时、窗面石 上方"Fever虫"就会进入Fever状态, Fever状态下啪嗒游各方面都会有所增强,而组合技能、英雄技都需要在Fever 状态下才可以发动。在Fever不中新的情况下,Fever虫会随着指令逐渐增加,蓄满后玩家还可以使出召唤指令。

# \* 建键

英雄沒是啪嗒修英雄的专用招式,战斗中进入Fever状态后,按下当前啪嗒修英雄相应的英雄模式指令(可参考游戏或后面的"全职显详解"),就能使出英雄技了,无论攻击向的英雄技、还是轭助向的英雄技、这些技能在战斗都起到非常重要的作用,因此飘练使用英雄技是玩家在游戏中的必修课题。

# \*\*□集败条件 □ >

越过终点时代表完成任务。相反途中 当队伍的的旗手PON死亡。或场景上除旗 手PON外所有啪嗒隊(含英雄)死亡时,任务就会宣告失败。这里要留意盾系啪嗒隊(含盾系英雄)与旗手PON在战斗中是同命相连的关系。当场上存在盾系啪嗒嘭的时候,旗手PON受到的一切攻击都会无效化,然而一旦场上没有了盾系啪嗒膨,越弱的旗手PON随时都会被秒杀,这时任务就会直接失败。配置队伍时当注意盾系啪嗒膨的生存能力,例如当英雄是非盾系或不能持盾的英雄时,队伍的CHN应选择有一定抗打能力的盾职业。

# \*\* | 美罗宝猫 |

游戏中玩家会捡到各种形状不一的宝箱,完成任务之后就可以逐一开启。不同种类的宝箱可以开出不同级别的成器和防 員,这些宝箱按疑稀有度从低到高可以分为木宝箱、铁宝箱、金宝箱和宝石宝箱四种。此外每个宝箱都有自己的级别,代表其中装备可能存在的强化等级。



注意每个类型的塔底的组合技能中,含"无双"字眼的均为的体影英雄专用技能。由于TON、CHIN、KAN无法转职为另一个大类的职业,因此也无法享受部分非大类职业的类型技能加成。





最大组合技能数 源伊克姆 类型技能加成职业

容易上季和培育的职业,英雄技汉王范围根 大。虽然是枪系的原始职业,但随着学会"五枪" 以及派伊克隆的"蒋雷"系技能后,到了后期也是 枪系的重点输出防心之一。缺点是防御力偏低、要 依靠后系在前五作掩护才能是全发挥实力。

英雄技 超级特地 连續 〇〇〇〇 尚收入的协会

提出无三分党神经的节题社 发动 〇〇日〇 唯 甲基胺激素原体 等反应不定点

双枪,能同时投出2把枪、发动FEVER攻击或置力攻击

三歲,可投出3把枪、【双枪】的离阶技能 四棟,可投出4把枪、【三枪】的离阶接触 五禮。可投出5把枪 【四枪】的鼻阶接维

名称	习得条件	游戏说明
枪设出力w	LYC	装备经理化物时 拉击力20%提升 装备
		其他武師的也被达到一半的效果
精度告力。v2	cv6	装备价或长桁时 超曲力30%提升 装备
		其他武器时也帐达到一串的效应
枪攻击力。v3	W15	装备岭或长枪时 政治力40%提升。装备
		其他武器时也能达到一样的效果
枪攻击力Lyd	L¥25	发音档或长枪时 放击力50%提升。最善
		其他政體时也喻达到 半的效果
先双之称	c433	枪攻击力或弓吊攻击力等 【攻击力】系
		的组合经能效學發揮



最大组合技能数 类型技能加成职业

别克拉骑士。盾拉杰

攻防较为平均的近战职业 配合别弄拉骑士机 盾拉杰的技能加成。虽然防御和血量方面。同定位 的大巨人有所差距。但借助英雄技攻击范围式 伤 宮楊定、利用高晕弦与高强击可牵制前方敌阵,在 中后期也能够独当一面。

英雄被 神遊察者 

全身环经光辉 全 ○○△△-○○□○ 力で告め多雄社 以起味 意质冲向敌人 给予太量

传表达三角建建

突击命中L▼1;以强力的突击提高攻击命中率。想更提升 MARKATA PART I

突击命中1-12:延展强烈突击。【突击命中1-11】的高阶技能。 突击命中Lv3:差展场为突击。【突击命中Lv2】的高阶技能。 交击命中L•14、施展专属交击、【突击命中Lv3】的高阶控能。

名牌	习号条件	游戏说明
矛段面力い	LVIII	聚為矛針 攻击力30分提升 監督其他武
		器时也能达到一半的效果
矛纹击力Lv2	LVIS	<b>鞋套矛肘 取击力50%避升。装备其他武</b>
		器时也能达到一半的效果
加快行进	Lv25	FEVERIN 行进遗歷20%提升、一仅多人娇
		<b>坑时有</b> 验
无双之牙	LV32	给予空中放人2借纸伤 对得否时暂时浮在
		空中的敌人也称效



最大即合技能數	4
类型技能加成职业	神枪达 盾技术

以蓋も以も为主的职业、英雄技術収蓄力局 强化問间长达广构。是联机组队不可缺つ的强化技 善。虽然不能做神枪。大 样借助英雄技造成范围的 寓,但写得组合技能"英刺高手"后,配合"落 雷"系列和"五枪"作唐礼业举一连作唐依然十分 司前 计自强停气隆点 以持盾,生存能力也高于神 稳达,准毫派伊克隆的闪电效果是建立在雨天气候 之上,使用时间便更推入安装折磨雨 也要让啲膳 也装上

英銀龍 威力之光

可提高全限建立力的英雄技 ○○△△ 长时间有效外、重复使用还可获高致 ○○△△ 菜、可与其他英雄重复效果

膜機構 跳起之后投出枪,以FEVEB攻击或蓄力攻击发动 捷雷 下雨时,枪落下的地点会落下小小的雷。可以答 力攻击发动,

**检雷打:**强力的雷、【枪雷】的高阶技能。

**枪雷刚打**,更强力的雷。【枪雷打】的高阶技能

名辭	均得条件	游戏说明		
<b>分司員</b>	LVS	rivin的概念 再		,
医30+2	Lv9	語·大馬的等級經升2級	1	r .

图14+3	L#15	版 大陆的等级提升3级
突刺高平	.∪r25	攻击种美为【奖到】时会产生以下效果 坡
		击力100%提升 必杀一击发生率为1 Z启
天双之蛙	LV3Z	当草地等地域时 鬼筏火焰即可天火,但是
		自己看火的话 无法灭火

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

該近島以主为王的职力。以主或數高、英雄技 + 分华前,配合长枪后攻击范围进一生提高。由于 不能持属,且不能接受任何一个英雄的类型技能划 成,后脚略显乎庸。组合技能的"木鱼"和"水鱼 鱼"都家罗雨天配合。因此使用的队伍不能缺少有 "有雨器"的船踩腿。

英維技	火轮箱
发验	00044-00□0
连镇	0000

以他世成的技术检查 行政者的基础社 通过高 走设制的枪 和压获印度

人们远距离上出 整剪用 先

ADMINISTRAÇÃO A PROPERTIDA DE PROPERTIDA DE

2遍环,旌展砍下及突制之2连环攻击。发动FEVER攻击或 嘗力攻击

3遍环, 脏凝砍下 突測 再歌之3连环攻击。 [2產环] 的高阶技能。

[3连环] 4遍环,施展砍下2次 奖制2次之4连环攻击。 的高阶技能。

5進环, 能展砍下2次 突刺3次之5连环攻击 [4连环] 的岛阶技能。

6連环。施展砍下2次 奖刺4次之6连环攻击。 【5连环】 的高阶技能。 ★修得奖励 攻击力50%提升

名称	习得學学	再改说明
木鱼	~#1Q	下雨に会場強力量 セル陸ナ所有昇来なる
		的抵抗率
水鱼鱼	LV15	作明时会大幅增引力量! 也能大幅提升所有
		异常状态的抵抗事
长枪攻击力	Lv25	被各长枪时 攻击力50%提升,联备其他武
		暴时也能达到一半的效果
无双之由	CV32	下面时 队伍全员的各种能力10%提升,其
		他团员企定相所技能时 敬美会重要



# 别克拉骑士

最大连合技能数 牙巴达 类型技能加成职业

作为英雄的扩候,别克拉骑主严格地说应该算 作五更齊职业。其的真正价值不在于输出,而是借 柳英雄技的贯通特性攻击敌方的后方部队,配合强 燃烧等效果对敌方造成强烈干扰。英雄技攻击 **范围极广,在远距离以上时自身也非常安全。注意** 翔桑拉骑士不能持盾,切勿将其当成牙巴达使用。

英維技	幻禁
推動	0000-0000
连蒙	0000

产生自身的约节并 债力资连的英雄技 本學 在电方电影巡视 医有对

勒在最前线冲锋路阵

青春术Lv1。交通工具的等级提升2级、量量能开制程度 就是明PATAPATA之歌

精業术Lv2。交通工具的等级提升4级 【研集术Lv1】的

精業术Lv3:交通工具的等级提升6级 【确禁术Lv2】的 高阶技能

精章术Lv4。交通工具的等级提升8级 【确聚水Lv3】的

### 

名肆	习得条件	游戏说明
五种转动。	vb .	设出产业作业 (5元) 建铁电池 水设产
观察草地	.+15	攻击命中的地區上,舊初單长出草地
传统形式	1125	政告行动中的移动原度50%胜利
无双之鱼		免干耳臺聯提為非歷 更容易在正确时机般 地大概



最大组合技能数 牙巴达 格兹布鲁鲁 类型技能加成职业

星版与强于效果都 + 分高。相当硬派的近战职 业。不仅可以持盾,其类型技能还赋予加纳沙坦在攻 五期间有着各种抗性。不过类型技能习得条件较为苛 刻(或者总是自虐?),需要花点时间去培养。

英龍技 重击航 发输 ○○△△→○○□○ 攻击的草原枝 第一次出 连锁 | 〇〇〇〇

进行或器和政事已段 手就能让敌人侧下 再用

战争的幸轮旅过制下的敌人

仁王立·不諱。于攻击中不会受對强击影响》言符的秘 決就是不衡承受具有强击效果的攻击。

仁王立·不惠:于攻击中不会成为杂既状态。习得的秘

快就是不断承受具有晕眩效果的攻击。

仁王立·不孝:于攻击中不会被冻结。 习得的秘诀就是 不断承受具有冻结效果的攻击。

仁王立·浦灭:于攻击中不会着火,习得的秘诀就是不 断承受具有着火效果的攻击。

### 組合技能-

名称	均得条件	<b>游戏说明</b>
河加草麻	r kiĝi	景既发生圣成为15倍
增加强击	LV15	强击发生军成为15倍
战斧攻击力	LV25	装备战斧时 攻击力50%提升 装备其他款
		器針也能达到一拳的效果
无双之而	U432	英雄状态中 所有异常状态能得无效 期间
		会增加要许损伤



最大组合核能数		3		
	U技能加成职业		别克拉骑士	神枪进
		盾拉杰		

以养养病人**基**力为基础。为队在设置各种德化效果的职证。完美输入基力指令时增加各种的性。基力一定美攻击是增加攻击伤害和必杀。击率。基力一定美防御是增加防御力。完美盛力,防御是四复中。当然恰利巴乃在攻击广面也不是一无事处,生于可以接受神枪达的"五枪"、以及加纳马坦的"仁王立等类型技能效果。再都合盾拉本的盾技能加成。及药器几面都十分扎实。缺点是可以发装的组合技能数量太少,成形时间太长,在未完全获得其他职业的技能加成的只能与作辅助职业来使用。

英維技	从天而降
推動。	0000
運锁	0000

进行或器和战争远走所断攻击 的英格拉 建建基有有平匀的检查 物介分的敌人 再用率轮的设修政

走生处的敌人

### 推型技能

则可拉之程,发挥别可拉骑士的骑乘术效果(只服已习 得时)。习得的秘诀就是唱PATAPATA之歌

**枪之鬼**:发挥神枪达的双枪效果(只限己习得时)。 容的秘诀就是投掷枪

**车轮攻击力**。回转车轮的攻击变强。习得的秘诀是受到 车轮攻击

加納去之職 发挥加纳沙坦的仁王立效果(只取已习得时)。 操得的秘诀就是不断受到攻击 青绿得奖励 必 杀 击发生率增加50%

### 建合技能

為審	沟需条件	新戏说明
队伍双吴市道。>	c+13	提升对象位于体部 精制效果
弘伍拉莱姆·ELV?	L=18	大蛇捷升对队伍全体的辅助效果
弘力· 告	2,42 <u>5</u>	必条 省发生率为1 5倍
无双之鸟	2.632	必杀一击时 给予的损伤借增

# 為盾系



ſ	最大综合技能數	4
Ł	类型技能加成职业	唱 迪拉

后系的初期职业。其英雄技可以为队友提供 优秀的保护。不过大多数情况下培养趋行亦能是为 了严他的技能优成到其实可以受想的职业中,例如 一趟级接着50×一定于持盾的英雄来说还是非常吸 号的

英維被	延續特度	
发験	ΔΔ□Ο	.1.
连續		

用看不见的情保护会改的茶箱 以 可支缩减少队伍全员。4 的场 4 一听有其他茶罐重复效果

### 機型技能

看领神者10%。如果能好好地操作着牌,就算受到物理攻击也能减少10%的损伤。习得的秘诀就是唱 CHAKACHAKA之歌

董經神書20% 如果能巧勢地橫作盾牌 耽算受到物理 块击也能被少20%的積值。而且也能稍微强化英雄技的 超級神厝技 【超级神厝10%】的高阶技能。

實驗神量30% 如果能完美地更活运用看牌 就算受到 物理攻击也能减少30%的损伤 而且也能稍微强化英雄 技的超级神质技。《超级神质20%》的高阶技能。

**看级神量40%**。如果能展现惊人的后技、就算受到物理 攻击也能减少40%的损伤。而且也能稍微强化美雄技的 超级神盾技。【超级神看30%】的高阶技能

電線神電50%。PATAPON- 族里曼优秀的居牌操控者 就 算受到物理攻击也能减少50%的损伤,而且也能稍微强化 英雄技的超级神后技。【超级神后40%】的高阶技能

### 組合技能

名称	习惯条件	游戏保畴
语 大岳性维lv!	Lyd	美鲁西或火活时 后回脏率增加
		10% 上原为唐50% 大路70%
看 大质世報Lv2	Lv15	至各盾或大商村。 原回避率增加
		20% 上限为盾50% 大阪70%
行走防御	.v25	PATAPATAFATAPON1 革中 能减少
		509(日本日本
无限之后	1.432	后回避事的上限提升场光。让负力后
		65% 大路路路

2-7461 TRIVELLA

# 迪斯特机械

本型技能加成职业 元

针对建筑破坏而设的随路临英雄 持续就定也不错,类型利组合技能不少都是针对极坏建筑产设计,在一些含建筑的场景中可以充分发现其实力。 对数技能的恶点是类型技能的"毁人",可以无效数方的盾防御。

英雄拉	超级神庙
推進	0000
连额	0000

大力挥舞双臂的蒸放柱 看想 及打击退敌人。在名墙和塔哥设施 筋密排甲性的效果

### 类型技能

新本:提高结下水制障碍物的损伤。习得的秘诀就是破坏水制物

**轉石:提高統予石制障碍物的提伤。习得的秘诀就是破坏石制物。** 

新食:提高结予金展建筑物的损伤。习得的秘诀就是破坏金属制物

製<mark>买</mark>。攻击种类成为【火质量】。敌人特无法回避后的 攻击。★修得奖勋 攻击为50%提升

### 經會技能

名聊	习得条件	静戏说明
版以表力Ly	L46	装备预防 政治力心治提升 紧备其他类
		<b>静町也能达到一半的效果</b>
顧收出力Lv2	LyB	装备驱的 拉街方40米提升 装备转给款
		操时也能达到一中的效果
脳攻治力い3	∟y15	装备院时 设备力50%提升 装备其给款
		<b>静时也被达到一车的效果</b>
機坏高手	L425	【对木塘】【对石塘】【对金禺】的授物
		<b>伸正准成为2</b> 图
无双之机械	F#33	对于可破坏的障碍物 可以15%的统章一曲破
		环 攻击威语可持续的名 石塘 有端或 7



最大组合技能數	4
类型技能加成职业	盾拉杰

防御特化的职业,由于调通拉可以使用大精、 与属拉各的组合技能并用。可以此属国邀增至65%, 加上各种抗性,可以为从伍前方提高经济的保罨。最 后习得的组合技能无双之羊是把双刃能,在带来逼着 链关卡状况时要慎重使用,另外隐遁被即使手持大霉 也无去抵消敌方武器的是穿效果,这方面全体减低的 届整本反而有用

英峰技	大大順
发输	
連襲	

从青后召唤出行大店推访等旅 按 可以保护后方的用本 但之境 承受治维量引的 一份医

### 类型技能

防止单性 绝对不会晕眩。习得的秘诀就是不断受到具有晕眩效果的攻击

防止機壓 绝对不会进入睡眠状态。习得的秘诀就是不 断受到具有睡眠效果的攻击

防止毒性: 绝对不会中毒。习得的秘诀就是不断受到具有毒效果的攻击

### 組合技能

名肆	习得条件	游戏设制
印献报	1.68	对聚版》也《牛麻刀/4号
<b>包华市</b>	LV15	時發击的機械率成为2倍
炸雞眼	4=25	对脑眼的视频系统为2倍
无双之军	Lv32	生何有着火砂果的攻击特马上死亡 着火
		无效或着火抵抗率的扭矩都失效 佝错对
		约甲要在英雄模式中 对不负着火效果的
		攻击都是无数状态



無然是疾藉。但新足群高級力数 数二的职业。 失生回模目可以联条点牌和肩膀 注定是队伍的绝对 肉類、其类组校攻土量率高 系统输出数率优异。允 定作为伤害输士是是时间异常状态都十分撤取 6个组 合物单数可以产人与人根的补知。更加"直冷战吧。

英組装	单转巨人
推聯	0000
運搬	0000

· 生经粉 全律的成器的影解 推 判制出一句查由我们没出 全弹 飞艇人生一岁一岁前进

### 美型技能

<mark>组含技能1,增加1</mark>个组合技能的插槽。习得的秘诀是确

组合技能<sup>2</sup>。增加2个组合技能的插槽,【组合技能<sup>1</sup>】的 各阶技能

組合技能3、增加3个组合技能的插槽。【组合技能2】的 高阶技能

通**含技能4**,增加4个组合技能的插槽。【组合技能3】的 高阶技能

### 組合技能

名歌	均得条件	蓄東设置
作单沿江	C44	重复正型生 恪 可减少通火强击时被 "中距离
链攻击力	Lvil	装备追予时 政击力50%提升。装备其他武
		<b>推</b> 时也能达到 率的效果
光灾	_v15	只要进行攻击就会以一定锁军发生地震 接
		近攻击时5% 远距离攻击时1%
秘击马手	cv25	攻击种类片【打击】则会产生战下破粮。被
		表力**00%提升 强击发生事物 7倍 蚕茧
		发生车为1 2倍
无双之蹟	LV32	受到籍击或抨击攻击路、新型损伤的十半会
		逐步地對手



类型技能加成职业 大巨人

英雄技可以有效限制数产行动, 攻王频率高 类型技能"天敌"对特质的敌人有奇效。最终组合 技能"无双之猫"配合中毒技能对非BOSS酸具有 也,重点提升中毒和必杀一手几率。

英維技	職事隆
发动	ΟΟΔΔ
连锁	OCIO

打划敌人的动作并进行突断的 英雄社 甲食脂粉素排送机 磺胺氨 的得物就遇不了! 对装备偷询的敌人

有相 手吻股業

THE REAL PROPERTY.

影争。攻击行动中不会陷入异常状态。习得的秘诀是不 MERCHANICAL PROPERTY.

粵灣:死亡时将会自爆 并对周围撤毒。修得的秘诀就 是不断死亡.

天藏,只有攻击屠拉杰或喝迎拉时,给予的提伤会变成8 倍。★修得奖励 攻击速度倍增

名称	习得条件	<b>耐</b> 考说明
59-1	F 43	法产减少性。 he # 有物工会查报4清
下市	Lv15	卵加收值时的有发生率 接近攻击时增加
		20% 促卵纹击时增加4%
抽网副家親惟	LV25	增加20%的咨问網具低率 也就是说数人装
		备的原域大量 再变不容易应别复杂设金
无双之措	Lv32	故市蜀秋恋下的士兵和敌人。发生必杀—
		击时 龍人將出场死亡



最大组合技能数 类划技能加成职业

連斯特机械

与曲斯特机械固属建筑对战场景压度 7、区划 在于保木克是以回复技和制造障碍辅助队伍为主 英雄技的HP回复效果优秀,组合技能也能体现出其 作为队伍回复的定位。虽然可以接受进斯特机械的 技能加成、遗憾惟独"毁灭"原外。

英雄被	这算什么树
发验	OOAA-XXAA
连锁	XXAA

借助其有行此力的 大晰的力量的英雄技 将大自然的能量转换成

生分为 埃及两种的多力

加强小型设备14P,强化我军的小型设备。对象 岩石 花、蛇台、投石机、冰墙等。修得的秘诀就是不断挑战 对战任务。

加强中型设备NP。强化联军的中型设备。对象 武機 库 量垒 石墙等。【加强小型设备理】的高阶技能。

**油费大型设备14P**,强化我军的大型设备。对象 城堡 塔 大冰壁等。【加强中型设备HP】的局阶技能。

恢复设备HP。每4秒自动恢复数军设备、适用于对战失 卡中的我军设备 或由技能做出的我军设备。 ★解得奖 肄 草或大树的恢复量为2倍

名称	习得条件	券定识明		
体"进行)	- 411	体力的能大值20%接升		
体力提升2	×15	体力的最大值的知识是升		
學母大堆	L+20	<b>死亡纳特全体同译的体力恢复到自己最大</b>		
		体力的50%		
自我保护	. v25	自己独爱时 核复量为 5倍		
无双之大明	Lv32	于正确时机械取太给恢复"N体力 常盛坡 产生效果		



后期的绝对第七主力,攻主力大应堆到5c01左 石刷。 基本收入的書籍發破10万,即使是无法使用 英雄技的普诵帕哈逊也能充分发挥其实力,缺点是 无去装备盾牌,虽然<u>加厚。但作为前髁攻于8</u>时生存 維力也輕显不足。英雄可以借助抗納为坦的技能提 真核排版的一页为此也需要从 例 间去语音。

英墨笛 新头台 0000

高高标志 挥母巨大或器的英 ○○□○ 超祖 在下中不断就经产者上地下 肝多成敌人极大的程序

冲击油Lv1。挥动武器砍下时,与地面的接触点会产生小 整冲击流。想更成长的秘诀就是不断专心地砍出冲击波。

冲击进Lv2;产生冲击波。【冲击波Lv1】的高阶技能。

净击线Ly3,产生冲击波。【冲击波Ly2】的高阶技能。

冲击波Lv4,产生冲击波、【冲击波Lv3】的高阶技能。

冲击撞Lv5,产生冲击流。【冲击波Lv4】的高阶技能。

-		
名縣	马哥季件	装改说明
大岛成击力	~4, 3	装备大部内 或面布50米倍线 装备其他
		武器时世段透到 羊狼双果
大刀攻击力	LY*6	美各大刀尉。建名力50光復并 装条其他
		武器时也建达到一年的建期
加重损伤	Lv20	所有攻击镇平约锡达50光进升

ANTONIO TRANSPORT

新击高型	Lv25	政击种类为【斩击】时会产生以下效果 政击力100%提升。政击速度为0.6回。政 击时移动速度为1.1倍
无效之华	Lv32	最大预防可提升到150% 便量小损伤也会 成为4。杨维的选择



最大组合技能數	5
类型技能加成职业	无

弓系的初期职业,英雄技也较为适合新属家上 手,不过总本商争性能并无什么出策之处,绝奇人 多为了出组合技能"号系攻击7)、41",为核原至 阿罗森破充分准备。

英鞣技	脳石神脈
发验	0000
連業	0000

从之中都下无能源先的英雄 技 时间始长天上写下的看头 铒 医宇一切升险于敌人机大伤点

### 雌型技能

2连射: 发动FEVER攻击或等力攻击。

3連制: 连续射出3把箭、 [2连射] 的高阶技能

4进制: 连续射出4把箭、〖3连射〗的局阶技能。

5連軒: 连续射出5把箭、【4连射】的高阶技能

5連軒: 证续射出6把筒 《5莲射》的高阶技能、★條得 |

奖励 所有异常状态发生率增加10%

名射	习得条件	游戏说明
与系攻击力sv1	L42	装备号 长弓旋自动与时 攻击力80%
		提升 装备其他武器时也能达到一半的
		双表
弓系攻击力Lvil	F49	就養弓 长弓亚自动弓时 攻击力30%
		提升 植鲁其他武器的也能达到一半的
		效無
弓飛攻击力Lv3	L415	装备号 长弓兹自动弓肘 攻击力40%
		超升 整备其他软器时也能达到 半的
		效與
弓張攻击力に+4	L125	装备号 长弓绒自动弓时 攻击力50%
		提升。装备其他武器时也能达到一阜的
		效果
天双之弓	L+32	绘予的损伤100%提升 受到的损伤
		50%提升



最大些台技監查 类型技能加成职业

作为英雄时绝对是弓系的强力输出之一、推荐 重点培育。英雄技射速快,双手提上去后画面显示 的伤害数字会让你跟花缭乱。攻击时要预先计算风 向和赵景状况,奇则会出现制止天花板 怪物在抛 **教线下方等尴尬情况。组合技能"热带顺风"是非** 草乡用的辅助技能,可以有效增强与系等武器的射 権、也能解除场景中へり因风向造成的不利状况。 田子三海榆太一样不怎么经打。作为英雄使用时要 体质量系统监督的防御支援。

英維技 前雨

以意想不到的选定发射超能量 发动 〇〇〇〇 前之本维技 发射的市散焰声 連續 〇〇〇〇 量粒後 建出光电磁性 使能获得

超强的攻击力

表击通虚Lv1。提高写弓射箭时的攻击速度。想更提升的 验快就是不断专心地攻击、

東·古達度Lv2。加快肾弓射而速度,《攻击速度Lv1》的高阶技能, 表击建建L+3。更加铁司弓射新速度。【攻击速度≥v2】 的高阶技能

表击通度1.♥4。非常加快等弓射而速度。【攻击速度 Lv3】的高阶技能,★修得奖励 攻击力60%提升。

基幹	习博条件	夢戏说順
机漏机机	Lyb	"Paristation 图图图 医皮肤原体
<b>党</b> 段	CVI 5	益于的提供50%提升 型制的操作100%提 升 可调查自攻击
大物火	L+25	设备使对手考义的语 会比平常组织得更 组包 绝光微人吧
无权之刻模	F435	斯黎人雖然一帝四 可吸收散人体为最大 值的15%。也就是可恢复自己的体力



远程以毛蛹助职业、普波攻击频率高 判定 大 射程也不错 配合各种属性武器也可以给予敌 方各种异常效果。类型技能"声援效果Lv1"有效 提高演奏精复,组合技能"风车力"和"无双之 犬"等增益我方的效果也+分实用,无论作为英雄 还是警通弹嗒螂,放在以中都是直利而无一声。

P					
英雄技 實狂職	J.	<b>走</b> 电射	5更苦了	* 時長病	档.
炭油 ○○□	O # 18	z \$ 1300	3 · 神奇·	九世 叫	Blog :
连锁 ○○□	) 3 A	我人们去		(:	

### 类型技能

**声提效果Lv1**:指令更容易获得完美判定、负要进入FEVER 就会持续发动 对队伍全员都有效。想更提升效果的秘诀 就是不断FEVER。

**声播效果Lv2**,队伍全员可给予的伤害都将再提升5%。 【声搜效果.v1】的高阶技能。

声播效果L+3;队伍全员受到的伤害都将再降低5%。【声 提效果L+2】的高阶技能。

声提效果Lv4;队伍全员的行进速度都将再提升5%。【海 提效果Lv3】的高阶技能。★修得奖励 攻击力50%提升。

### 組合技能

名称	习得条件	傅友说明
角系収出力いた	47	被鲁角系衣器的 超击刀 4天道针
		装备其他武器贮恒能达到 學的效劑
风车力	ue?5	訓順风的對領難提養,也級容易产生
		必杀 击
角系攻击力Lv2	Lv25	最善無乘武器的 攻击力50%提升
		被各其他武器时也能达到一半的效果
无双之大	Cv32	队伍全员的各种能力值5%提升 其他
		山质设定相同组合时 统典企业权



機大組合核能数	4
类似转触 加加斯科	· 并

如果克子达巴拉帕的是《培苗校影为主的教 N,那么杰姆修就是对敌方造成负重效果的喇叭、最 然攻击方面除蓄力攻击外没什么伤害可言,但中毒 睡眠、着火才是杰姆修的看家本领。英雄技配合组合 技能"热带顺风"可以让毒炮子要延距离达到几乎两 个解黑的长度,加上自带贯穿效果,可以想象带上一把高概率冰结的焰魔法武器,令前方所有故军进入水 洁+中毒+着火状态是怎么一个光景。每天本小的 "无双之猫"配合由是一个不错的选择

英維技	健氣勢天
激動	0000
建锁	0000

制力中释放把于的本维性 最可期特殊人工运营外提出的基份提出的基份提出 但是把一些美丽娜 世界基础

### 佛型技能

**要呢**: 音球的睡眠发生率为1.5倍; 修得的秘诀就是确实 将音球丢到敌人身上。

点概:以蓄力攻击发出的火焰音球 能使着火率成为1.5 倍: 修得的秘诀就是确实特音球丢到数人或设施上。

中毒, 音球的毒发生率可增加20%, 而且以英雄拉使出的 套胞子也变得更凶恶; 敌人将更容易中毒。修得的秘诀就 是持续不断地攻击。

死亡善語: 杏姆修敢敢于死时 题子会从教命之处扩散 长出菇类组续追击敌军。修明的秘诀就是送敌人上西天。 ★修得奖励 所有异常状态发生军增加10%。

### 組合技能

名称	均無条件	遊戏说明
压毒	L+†3	喜欢生军成为2倍
4年	UW18	攻击敌人便其入黜时 腱眼时间会是平常的
		mit and a second
商店	, v25	受到此攻击的对乎。死亡地点会改10%的几
		<b>本长进会职者的获类</b>
无双? 套	r.135	星可能舞与春火无效 但体力会减少至25%



乌赫洛克

	最大组合技能数	3	
ı	类型技能加度职业	充	

以人利雷属性双击为主要双击手段的远程职业,是队中期型的激魔丢迹。抚打能力差,但攻击恐退人 威力强 又能持续输出。大型魔去需要依赖特殊武器 田子特殊武器无法强化,要玩大魔法的同学症免费去剧装备,类型预能聚多,全部掌握需要花上不少的母,组合技举如"武器。v+"系列和"无双之根",学会同中在转距的职业上也十分实用。

英雄族	末日蔵場
波响	0000
遊欄	0000

对尼我的鹿星聚集到上空的 不解找 皮尔伦奇为英有现为的火 体 如两一般特殊各处

### 类型技能

火球Lv1。发出火球的魔法、可通过《手杖》、《犬球之 杖》。【毒暗之杖】她展、鼠然爆炸规模较小、但随使 用度提升会越来越强,想更提升的秘诀就是缩膜肾力攻

火弹4---2 具有较广泛细炸规模,《火球4---》的高阶技能,

火辣L=2,具有相当广泛爆炸规模。【火球L=2】的高阶技能。

火弹Lv4。具有强大的爆炸联模,【人球Lv3】的高阶技能、 火球Lv8。具有难以想象的爆炸规模。【火球Lv4】的高

种技能、★排得奖励 超级强化火球的单伤力、火罐L▼1。做出火结的概法、可透过【火结之杖】 【火海之杖】 能限、虽然火势规模较小、但脑使用度提升会

越来越强,想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。 火槽L=2: 具有较强的火势。【火塘L=1】的高阶技能。

火衛L+3z 具膏非常强的火势。【火塘L+2】的高阶技能。

火槽4.44。具有难识抵挡的火势,【火塘1.3】的高阶技能。

火槽L=5、火势激烈得难以想象。【火塔L=4】的高阶技

能。★徐符奖励 超级强化火塔的条伤力。 ②★1-1- 東下の中的際法 可提供 [①中文材】 『東

(Aut.) 不下闪电的魔法、可透过【闪电之杖】。【雷 岗之杖】、【圣雾之杖】施展、虽然电击强度较弱、但 随使用度提升会越来越强、想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

**闪电Lv2** 可发生还算强的电击。【冯电Lv1】的高阶技能 **闪电Lv3**。可发生相当强的电击。【闪电Lv3】的高阶技能。 **闪电Lv4**。可发生激烈的电击。【闪电Lv3】的高阶技能。 闪电Lv5。发生的电击有如静脉的新载散强大。【闪电 Lv4]的高阶技能。★修得奖励、超级强化闪电的条 伤力。

大電雨 藉由解放【雷波之杖】的力量。发动伴随着雷 声的激烈暴风雨大魔法。落雪时会带来极大的损伤。★ 静得奖勵 超级强化大雷雨的杀伤力。

**地狱之火** 藉由解放【火海之杖】的力量,发动使周围 陷入一片火海的大魔法。能给予全体敌人火焰属性的损伤。★徐得奖励 超级强化地狱之火的杀伤力。

**神圣光等** 藉由解放【圣雾之杖】的力量,发动召唤圣 雾的大魔法。能给予全体敌人圣属性的损伤。★修得奖 助 超级强化神圣光芒的杀伤力。

毒素 藉由解放 【毒暗之杖】的力量,发动召唤毒性暗雾的大魔法。能给予全体敌人毒属性的损伤。★修得奖助 超级强化毒雾的条伤力。

### 罐會技能

名称	习得条件	<b>游戏说明</b>
計器Lv+2	h w 15	放誘等級提升+返
武器LV+3	Ly 20	武器等级理台域
闪电高手	Lv25	收击阿奥为【凿】时会产生以下效果。收击
		力50%提升 攻击建度为0 1局 非脏友生
		平成为1.5倍
火炬高平	L+25	攻击种类为《炎》则会产生以下效果 政出
		力50%提升 潜火发生系成为1.5倍
无政之报	L#32	类似使用的取得较强值和未提升



最大组合核能量	3
类型技能加成职业	圥

英雄技	冰槭
发验	00∆∆~∆∆□0
连侧	ΔΔ□Ο

可让巨大的水域字 体化的存储柱 由域发 业的光芒 可止同止的

体为避渝恢复

### ▶**类型技能**

冰塘;做出阻止敌人入侵的冰防量、发动蓄力攻击

冰冻陷阱: 冻结两遭寒气做成冰冻陷阱。受到破坏即发动。 【冰墙】的高阶技能

冰HP提升:冰堤与冰墙的印倍增。修得的建设■ 頁 ■ ■ 发动效果 HP恢复着操并:冰城与全体疗愈的恢复量变大。修得的 稳决就是不断恢复同伴的体力。

**譯之防卿** 偶尔能涂结攻击过来的敌人。受到接近攻击 时就会发动。★修得奖励 魔法的恢复量为2倍。

### 組合技能

名跡	习得条件	游戏设理
初步三块	-4 3	30. 製造業プロ原
去经发生率提升1	- v18	亦结发生率成为1 25倍
京结五生率在升2	€+25	冻结宏生率成为 <sup>1</sup> 5倍
3 B 1 S	U+32	体力的最大值值增 政击速度也值增



吊系重点插出职业,蓄无攻击爆发输出惊人 尤其是配上被停一要秒季故人几乎是手到痛来的事情。大炮特性为单发追击高伤害一散弹的蓄力攻击伤 雹之高是其他英雄所无法媲美的,配合类型技能"格 全绝手"可以令前为一片人器,懦弱射程远,判定 大、四部变通效果。单人游戏85维带配合帖利巴沙的 攻市加成破集。四使明,而联机的与派伊克降组合 就是海参邻"种予队",缺点是英雄技无法链锁一带 缝箱中势弱

### 英線技 大調者 - 近 发动 - 〇〇△△-〇〇□〇 - 多柏村

进行超恢复地击的

大砲 复射具能量的手弹

数弹链 亚南发射其有有穿性的火英性散弹

雷射德 克利超越太的巨大雷勃

### 类型技能

即农**枪手**:大炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击大炮 **咖啡枪手**:散弹炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射 击散弹炮、

<mark>審射後率:雷射炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射</mark> 光電射炮

張力推手。炮系武器全体攻击力提升。修得的秘诀就是 专心进行射击。

情卡推手; 炮弹或散弹落地之处 也会看火 修得的秘诀就 是让更多炮弹打中对方。★修得奖励 攻击力50%提升。

### 组合技能

名称	写得条件	遊戏说明
程火性	L+12	火焰属性的损伤凝半
耐味性	L+15	<b>本原性的提供减率</b>
形毒性	L+20	毒属性的提伤减率
经物条率	t.v25	【对思想】,【对不完施】、【对甲克 类】——【对龙】 【对巨人】的组版标正本 皮膚 5倍 /
无双之意	Lv32	某種實施的計画國家數10個 不管所予几次 對框都不全體所 現果 明初數數質者 当然 在此言是无效的

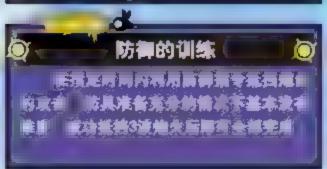


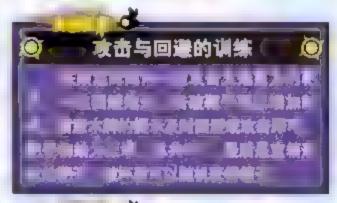
由于本次的攻略是以中文版为基础。剧情人人都看得懂,因此笔者在描述流程要点时会尽量避开剧场内容,避免重视剧情的同学们因了解游戏的剧情而对本作丧失兴趣。毕竟享受游戏过程的快乐才是最重要的(笑)。玩游戏的所有剧情任务都可以通过英雄之门的联机模式去完成,但注意联机时只有开户英雄之门的玩家(即房主)才可以推进剧情。

# PATAPON训练场

游戏的第一个场景, 玩家可以在这里熟 也具体的指令操作,所以不存在难度,任务 随限定时间结束而终止。完成各任务的特定 条件可以获得奖励。此外这里也是获得钥匙 的场所,钥匙在多层关卡经常会用到。



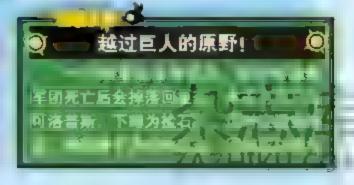






# 疯狂巨人的原野

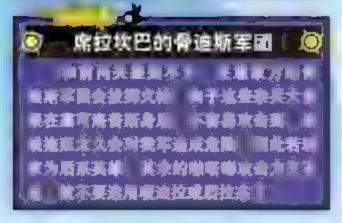
以巨人塞可洛普斯为主的场景,由于周围草丛较多,使用火属性武器会导致草丛着人。 从而烧伤发军,因此在着火抗性不高的初期。 不建议在该场景使用火属性武器。





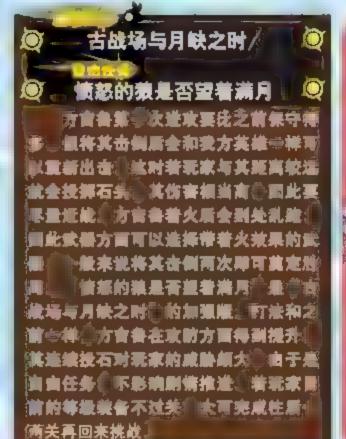
# ② 暴怒方言鲁与不可思议的康拉坎巴 ②





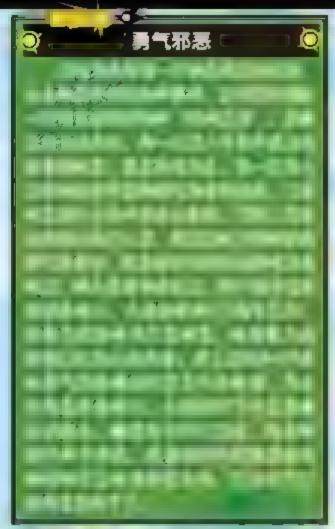
# 勇气的古战场

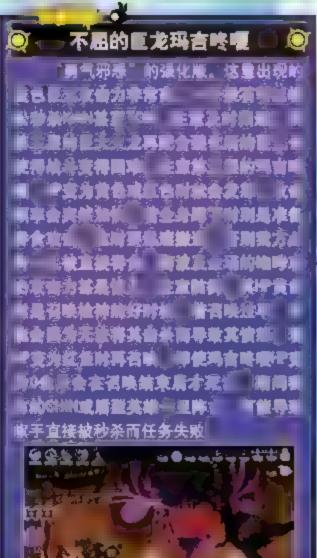
游戏中第一个与黑暗英雄对决的场景,6分钟之内看双方谁累计分数最高。我方用蓝色表示,方击鲁则为红色,双方从两边向中央进攻,当到达中间白色的阵地时,该阵地就会变成我方的炮台,反之亦然。重中央的大高台为"中央阵地",需要将其占领槽蓄满方可正式占领,当占领战地和击倒敌人时,就会获得分数。如果在5分钟之内将敌方的本阵占据的话就会获得完全胜利。



# 勇气的洞窟

游戏首个多层关卡、注意这里英雄是无法自动复活的,要依靠召唤巨大神来获得复活机会。由于多层关卡战线普遍较长,玩家每一步指令都要十分谨慎。进入下一层之前游戏会提示是否继续前进,若选择制退回营地则可以保留之前获得的所有物品;每下一层我方都会恢复所有中。死亡的成员也会立即复活,而若姚续前进后任务失败,关卡期间获得的箱子将会化为乌有。

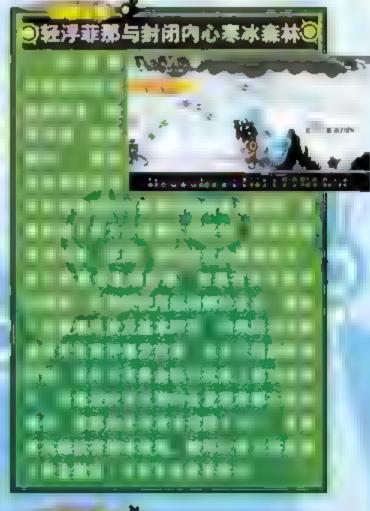


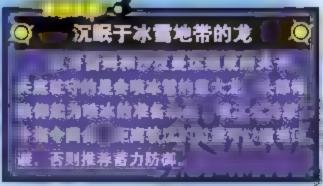


# 污秽的眼泪雪原

白雪粉飞的雪地场景,这里我方会有一定几季进人冰结状态,因此推荐我方装备炎系的防具以效增强冰结抵抗性。







### 吹雪之塔与骨迪斯军团

李章等本院代表書師傳 東京軍和東京清養衛 泰为進合開業領 東蘇集的美 原本教育者 東北跨水館美術 在大公里 陳坏吹雪之塔后,后方还会 出現一只哥雷姆和塞可洛養斯

# 纯洁的运动场

第一个对战场景,我方要和方言鲁以及 菲那进行赛跑比赛,路上的红色障碍需要玩 家将其破坏才可以继续前进,反之敌方也有 蓝色障碍需要破坏,若我方先到达终点即可 胜利,反之则会失败。

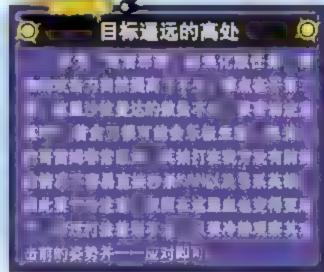


# 纯洁的巨塔

第二个名层关卡, 这里的怪物均以冰属性 攻击为主, 推荐战斗前准备好火属性防具。







# 傲慢羽翼的台地

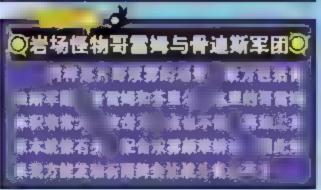
不时出现农务的场景、会导致玩家不容易看见前方的敌人、应对方法为让英雄或TON学会派伊克隆的组合技能"祈雨舞"。在这里发动发动后FEVER后,雨水就能驱散雾气。另外场景内有不少草丛,因此使用火属性武器的同时也要注意我方是否有能力抵抗着火。

129



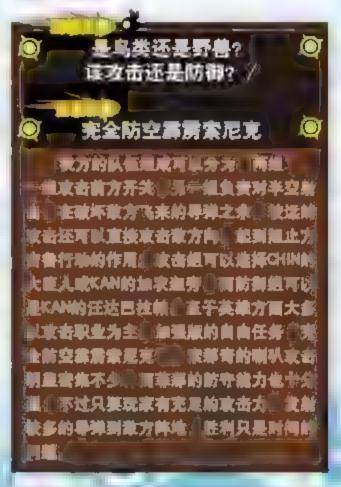
# ●當张索那奇与隐藏舞中的陷阱●





# 正义的发射场

第一个对战场景,玩家与敌方分别站在 两边的导弹发射台,然后不断攻击开关,将 导弹发射至对方发射台将其破坏即可胜出。 左右下角的进度条代表双方下一个导弹的种 类,累积一定发射次数可以发射特别角度的 导弹或大型导弹。



# 正义的古城

以塞可名普斯为主,配含哥雷姆火喷火的,)拉曼达的多层关卡,第一层为难点,避免我为着火而乱跑。通,冰属性防具在该关卡是少不了的。

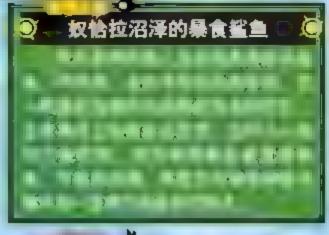


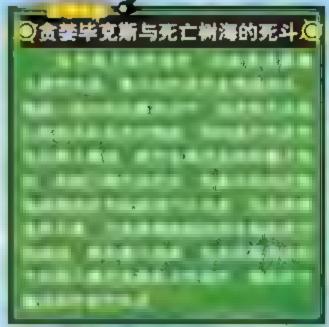


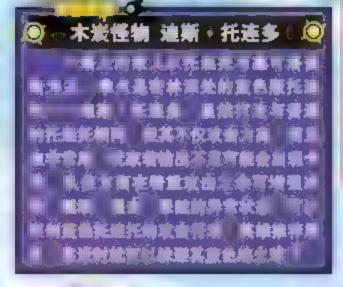


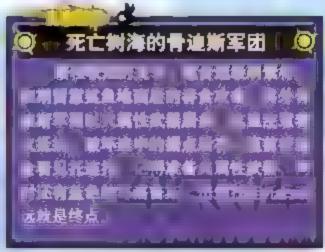
# 贪心假面的丛林

外林地形的场景,由于长期下雨,一些 在雨中有特别效果的啪嗒膨在这里会显得比 较有利。此外这里还有贫密的草丛,玩家要 适当做好防着火的措施。



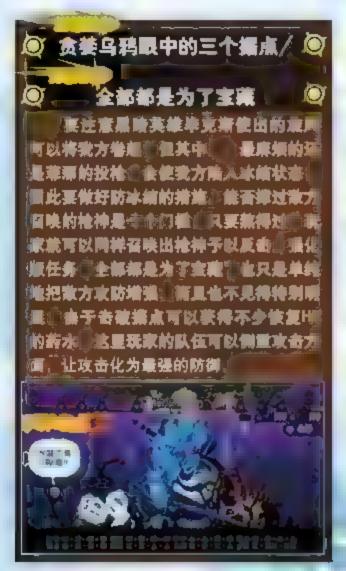






# 减实的古战场

与勇气的占战场相似,同样要在限定时间内争夺据点,以获得更高的分数。这里据点从1个增至3个,清除敌方障碍并一直挺进即可获胜。当然这里的四名黑暗英雄依旧会自动复活,因此不宜打消耗战。



# 诚实之屋







# 无底胃袋的沙漠

少漠地形的场景,特有的力尘暴不仅会 阻挡我方的视线,强风还会影响与手业恰等 受风力影响攻击距离的兵和。







非學素音用的最近單個。 東京也等以用無 会技能 實際第一來恢复視地。 非等美馬 無是也求差別 一下身面 與職家还附着 學者推開 医显示光神来被消炎的 音樂 研究神像是新國不斷則和 與舊意為光神 解中極才被者的直相經會 自個強化無理 神后前方不远就是終点。

# 

# 自制的运动场

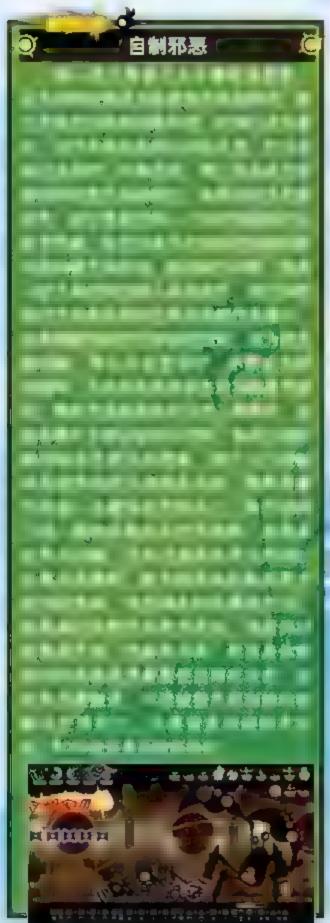
与纯活的运动场相似的对战场景。只要 抢在敌方前截冲过终点即为之胜利。



東方阵臺中有稱马的巴溫德 参行 應度对方明显占优 这时表方队在方面应 備重攻击力 机加强拆除建筑的速度 特无论巴祖祖是得多快也会固拆除障碍 原序下来。此其是中央的两个巨塔, 新作之间,指令内将巨塔破坏。就能远远 被高对手。另外空中会偶尔出现加速蓝色 珠山、起路的时候不要忘记录。则以任务 "常胜不取马的自尊",以秦亲舜之室的为

# 自制的据点

长达五层的关系, 第 层以冰属性为主、第四层为火焰属性、第五层为睡眠, 但 第四层的火墙往往更具威胁性, 战斗前要准 备好强化后的冰属性防具, 以降低火属性的 伤害。





# 遭遇的恶魔火山地带

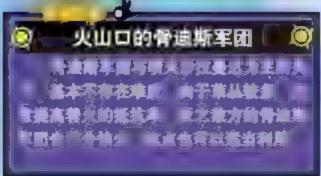
虽然是火山,但这里并没有特别的天气和地形,玩家大可以根据需要自由配搭职业和武器。





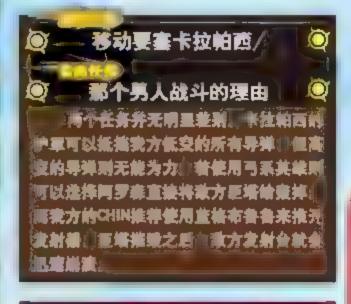
# A EPON的反击





# 不屈的发射场

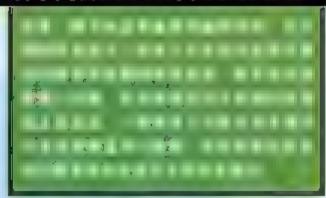
"正义的发射场"的强化极对战场景,双 方发射台的前端都没有高台障碍,因此要破坏 发射台就需要先行将高台等障碍拆去除。

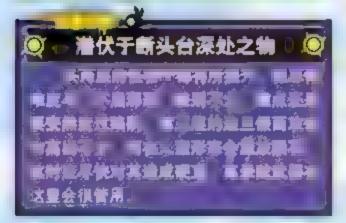


# 不屈魔块





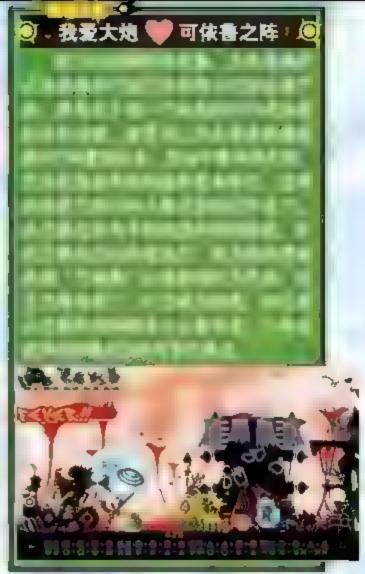


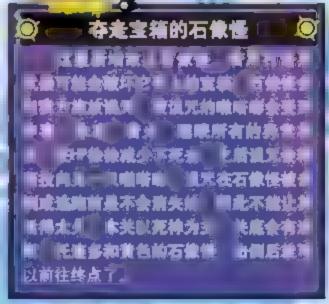


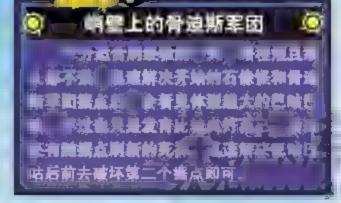
# 欣慕视线的草原

一周目中最后一个野外场景,其中"峭壁上的骨迪斯军团"是练级的好地方,在最终战前玩家可以在此培育一下队伍。



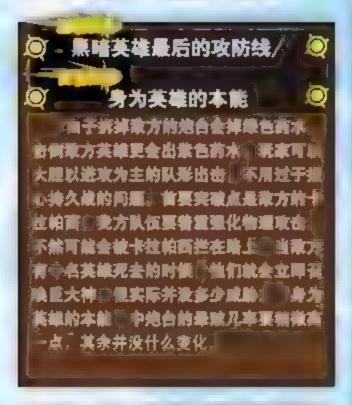






# 宽大的古战场

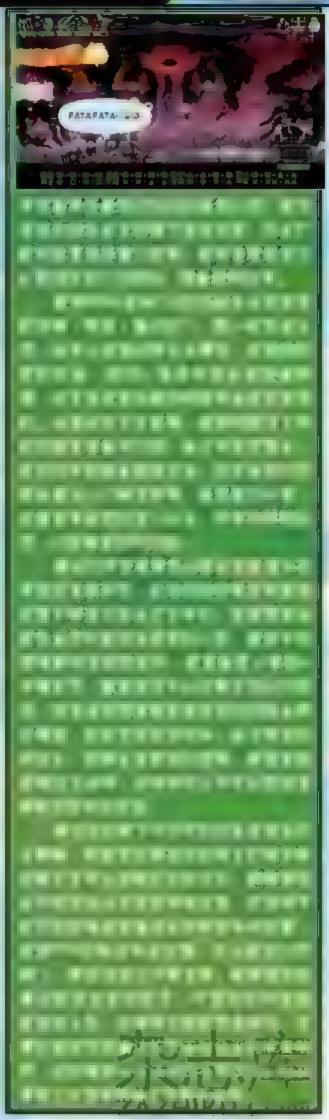
相当于"勇气的古战场"的最终强化版,作为占据点的四个大炮台被平均分布在双方据点附近。中央位置依然是两兵相接的重地,谁先解决准、谁就能获得胜利。



# 宽大的坟场

游戏的最终场景,打倒最终BOSS后最家将迎来通关,进入STAFF列表前游戏会询问玩家问题,这会影响到后重新模式的开启。 详见流程攻略下面的"通关特典"。







# 一通美特典1

### 

### 回答问题或床

據是任政業界上沒有。這是是 辦活后玩家开启新游戏是。游戏会 询问是否与黑暗英雄館下契约。若选择 "是"就会进入该模式。黑暗英雄模式会 继承通关存档所得到的装备和道具。玩家 可以从7名黑暗英雄中自由选择一人进入 对战之门与玩家对战。

### 胚直離机管用迷言

### 回答问题顺序

让我静静地尼索。這一個學學學學學 肝腐该模式局。各地下多层美卡会新 增多人联机专用美卡。这些美卡需要至少 2人才能继续前遊。否则会造成卡美。而 且难度都非常高。让有联机曼好的玩家们 前来挑战。

### 解除美典石化

### 回答问题顺序

将我的难难故格PATAPON一座。 就是我的指令

# 关于但证据加入

游戏中会能发菲娜"加入"的剧情,具体原因在下就不在此剧透了(这时能名名手一滑,居然放了一张图在上面,咳咳 ),玩家在游戏中下面作出选择,其就会在"不屈的邪恶"后加入。注意问题一旦选择则无法重新进行,但即使玩家错失机会,也可以递过联机游戏在房主的影响中重新选择。



### 完成"轻浮菜祭与封闭内心毒冰囊林"后

5.题1 选择第3个

ご题2 选择第1个

兜咸 "摆张索那奇与隐藏客中的陷阱" 盾

数 选择第1个

完成"朱安上天胤强的约勃沙漠"后

o,麵1 选择第1个

□鹽2 选择第1个

完成"蔡星PON的反击"后

· 题 选择第1个

完成"不是專品"后

、题1 选择第1个

c 顯2 选择第1个

司题3 选择第1个



作为系列续作,本作的整体素质依然优秀、丰富的培育元素足够让玩家们玩好一阵子。但由于不少都建立在"刷"的基础上、长时间的重复挑战难免会让人烦躁、幸好本作的联机功能极其强大。最烈邀请带上

身边的好友一起联机、来一个"独刷刷不如众刷刷",也颇为写意



作为《积战》20周年的约金作《第2次2 破界篇》还其称到了 《第2次2 破界篇》还其称到了 使是《第二次超级积器人类较贵的编件 篇》的点评。从战斗、共轭等各个分 成果对条件进行剖析,还在文件即中 在一定是从本件的各位表达来的 中功呢。各位有什么观点人类》的话,也记得投稿的"拿机王自由

僧目建筑。 野谷

# TE TIEP IS

文 古梓

# 一简带《第2次至实机器人大战区 亚界篇》



(第2次超级机器人大战Z 破界篇) (以下简称(破界))已经发售有些时日 了,首周销量结果也随之统计出来,虽然咱 不能将销量和游戏素质直接划上等号,可肯 周30万的销量还是在一定程度上肯定了本作 的素质。说句有点马后炮意味的话,笔者从 来就没怀疑过本作的素质,毕竟是官方20周 年纪念作,寺田贵信新不会把如此重要的作 品砸自己手里。当然,笔者始终不喜欢随波 逐流、人云亦云,经历了两个星期的亲身体 验后,才敢码出以下简评文稿。

### 忠实而令人监警的战斗动画

不知道从什么时候开始,评价(机战)游戏是否成功是否有诚意的标准便是其战斗功趣的表现。虽然这多少让像笔者这类从为年GB时代一路走过来的"老头子"有

点唏嘘不已。但没办法、大势所趋,你想 挡都挡不住。

众所周知、当初《机战Z》的战斗动画 就是因为非常忠实原作而被玩家所认可。 其中无论是各种不同武器的击中效果,还 是机体爆炸的火花、乃至驾驶员特写的切 人方式等无一例外都跟各部原作动画设定 如出一辙。在这一点上, (破界) 很好地 保持了传统。举个例子, 之前就有人发 现一个问题,出自《地球防卫企业 DAI GUARD) 的机体"大铁卫"怎么动作掉帧 现象那么严重呢?其实这纯粹是没有看过 原作的人的误解。因为在原作动画中这机 体的动作就是如此的拖沓缓慢——不怕被 批掉帧也要忠实还原动画的特点,厂商可 谓是在忠实原作方面下了狠心。又如(天 九突破红锤螺岩)的一众机体"颜面"。 在协画的前期,我万开的机体都是一个个

长雅头是然脸,有的既,头就而点大然当有目



每个颜面脸部表情还特别丰富且夸张。于 是我们看到这一众颜面的战斗动画中无论 是被打中还是出招,充满着原作特有喜感



的机体表 情簡直多 到奢侈。



人攻击方式有所改变的设定。这种细腻化处 理让人不禁怀疑本作的制作目标并不满足于 仅仅是掌机游戏。当年《机战Z》中有一些 机体的动作设计很令笔者睡之以舞、尤其是 高达系——以前也说过,明明打一枪就可以 了事却要来回乱射上好几枪,或者是摆N个 不知所谓的POSE来表现所谓的华丽效果。 看着极其华而不实。(破界) 超令第青感到 很是欣慰,一众恶人系的战斗动画在保证原 **计原映的同时还尽量做到了简化。如飞翼高** 达的冲击加农炮, 简单一个射击动作就结束 了。如此简洁明了的动作设计令笔者眼前一 亮,如果以后也能继续,这么处理,该是多爽快 的一件事情啊。或许各位也发现了,本作中 出现了许多高达的真实比例特写,要知道这 种特写因为版权。题在过去的(机截)游戏 中是可遇不可求的,现在不仅新参战的高达 系机体有这效果,就连前作中穿越过来的一 众高达也能享受到此等待遇,不能不说是一 大惊喜。还有一个惊喜的地方就是被无数人 诟骂的原创系主角机体的战斗动画表现。但 笔者对该机体的战斗动画却很是满意。这种 追求真实,在迂回战术、频频更换弹药以及 扰乱战术并举的战斗方式在以前的一众主角 机中可是闻所未闻的。总比那些射几枪砍几



得多。敢于打破过去定下的习惯性套路,官 方的勇气和决心可见一概。

有人对本作2D地图加机体大头很是不 满: (机战Z) 司是3D地图的, 为什么续作 的《破界》反倒退步了呢?这里笔者不拿老 玩家身分来说事,也不拿"2D地图加大头 一直就是《机战》的传统"来说事,只需要 大家明白一点: 这是掌机, 掌机总共就多 大一屏幕。你还要塞3D地图和机体全身建 模在里面 ……反正笔者当初是着实被《机 战MXP) 的地图狠狠地折磨了一把,不是 什么东西都紧搬就是好的, 掌机游戏就该 有掌机的风格。20地图一目了然, 机体大 头清晰可见, 难道不好吗?还有人说大头 看不清是什么机体……如此清晰的彩色大头 还看不出是哪部机体,只能说明不熟悉这些 参战机体。还有的拿之前发售的(SD高达 G世纪 世界》(以下簡称(世界))的2D 地图加?D机体全身像来说事。说那么处理 多好,为什么(破界)不这么做中笔者只能 说,要是(破界)也照着这么整,发这些质 疑声音的人第一个就会被"雷"到——理由 根簡单。(世界)的机体采用全身像、并以 体形 (所占格数) 来表现彼此的比例差距, 这么看好像不错,可见忘了。(机战)中的 一众机体比例差距远比《世界》的大德多。 其中最小的和真人一般大小。最大的甚至比 母舰还大、更有的单手能抓爆星球。再回头 采用格数的方式展现其机体外观。你确定真 受得了这样的她图吗?反过来说,全部机体 都占一格,小的机体还行,那么大的机体怎 么办?那体形用一格的空间来表现其全貌会 是怎样一种情况? 被压扁还是被挤爆, 这是 一个问题。再有,要是比例不统一,那地形 效果要怎么计算? 所以, 笔者依旧觉得(破 界》这种地图处理方式是最为合适也是最为 标准的。

这里再多满说一句,继《机战W》后。 《破界》又一次引入了CG插画的设定,这 不仅让剧精进行中有了一些很好的参照物。

更过朋缅把当着的得 机发素



作动画时候的感动。不过不能像Galgame那样去掉对话框,还是多少有点可惜了这么多精美的图片。(笑)

### 简捷舒服的系统

对于每次《机战》新作,笔者最关心的总是系统问题,因为一个好的系统可以让你全程都能玩得很舒心畅快,反之,脑残的系统可以折磨到你不想再玩下去的地步。比如笔者以前提及过的《机战AP》和《机战K》,实在是烦人没商量。那么本作的系统如何,只能说简捷。没有什么复杂的没置,一气阿成,能让人玩得舒心。得与之前笔者还担心整成《机战AP》那种莫名其妙的命中计算方式,再预频用增加牛的方式来表现所谓的高难度。

几乎每一作《机战》或多或少都会更 改些战斗系统的设定, 可本作惟一新鲜的 只有"晶任务"这个全新概念。于是有人 又不满了,为什么前作备受好评的三人组 队系统会没了呢?有人懒笑说PSP机能也 就这样, 盔不了组队系统。对此我不敢苟 同,毕竟连NDS上的(机战)都有组队系 统,PSP做不出(机战Z)那样的小队系 统?其实笔看对此也感到比较困惑,毕竟 前作的三人小队系统完成度相当高,能够 针对敌人阵形随时更改自军三人队形达到 相克效果,更可以根据攻击目的的不同更 改三机间的配合。玩起来分外给力。不过 静心一想,系统是好系统,可真的就适合 掌机吗?掌机追求的是便携性,过于复杂 繁琐的操作要求反而违背了"便携"这一 特性,也无怪平寺田贵信在博客中说本作 的系统会尽量简化, 为的是让玩家随时随 地都能轻松地游玩。

笔者对本作舍弃小队系统感到困惑还有另外一个原因, 那就是本作我方机体实在是太多了, 没有了组队势必影响到每次出战人员的选择。要知道当年小队系统的出台表面看是为了让一些常年坐冷板凳的出台表面看是为了让一些常年坐冷板凳的机体在保证自身存活率的情况下尽量多地出场, 后来则演变成如何塞更多的机体出战。现在没了小队系统, 势必导致N多机体再次回归板凳席位, 久而久之等级差距越拉越大, 到时候就算你真的有心想要培越拉越大, 到时候就算你真的有心想要培

养也已经是心有余而力不足。不过"亂任务"正是在一定程度上解决了这个问题,每一关通过后,我们都能派之前不出战的角色去完成各种任务,借以捞到点经验值、PP、击坠数甚至是金钱。这虽然只是一种极其权宜的做法,但也算是在一定程度上充分发挥了板凳机体余热,不至于"贫富差距"越拉越大。

还有人批本作出击人数不厚道。说那么多多战作品。结果后期才只能出二十部 ……笔者起初的确有这种感觉,看看后期的出击人员名单总共有八页啊。这是个什么样的概念?玩过的朋友应该很薄楚才对。可后来转念一想,为什么就一定要认出场对。可后来转念一想,为什么就是要让你的全部爱机都可以出场才贴好要让的分别是不是没头没脑的胡乱按键就拉出去。这难道不能算是对过去理念的一种颇着和进步组?

# 个胜丰足的原创系设定



现在的〈机成〉游戏已经离不开原创系的辅助,这是毋庸置疑的、所以每 每有新的原创角色情报公开,总能引

发广大玩家的集中热烈讨论。很遗憾的 是, (破界) 两位原创角色和机体刚一 公布就被一众人往死里批。丑、猥琐甚 至更难听的批判是不绝于其。难道主角 久良,科学家朵莱雅以及主角机的设定 頁有那么惨不忍睹吗?笔者反觉得这次 的设计充满了亮点。一个是退伍军人, 表面装得很厌世流氓模样却总是无法坚 持下去的滑稽美男子,还有一个是总将 科学研究放在第一位没常识的我行我素 的女科学家。以及一部无论怎么看都充 满着真实系美感的机体,这样的设计到 底有什么问题?这不是很有个人性格特 点和机体特色吗?(机做Z)的时候就 已经突破了许多过去定下的条条框框, 想想当初的主角猥琐大叔兰德刚出来也 是被否定质疑的命。然而谁规定主角 就一定要是小白脸或者小屁孩呢?兰德 虽然猥琐、却因为幽负讨许多沉重过去 而比一众年轻人更懂得看清形势并且具 备更坚强的意志。最后,无论是猥琐的 兰德还是其人称民工机的"钢狮子"座 机都借助个人魅力和剧構表现赢得了玩 家的认可。笔者扯这么多无非是要说明 一个观点。角色需要在剧博中才能表现 自我, 机体必须在战斗中才能显示其价 值,无端针对外形而批判不可取,何况 人家外形也不差啊,还保持了前作那种 突被党规的设定风格。总结起来就是一 句话,我喜欢。

原创敌方角色也不缺狼人, 坚持

骑士教义、为失去弟弟而痛苦不已的皇家气质浓重的玛格丽特(其名字英文是MARGUERITE,有兴趣的朋友不妨查一下,你会发现这名字大有来头);为了保全同胞不惜屈膝、对毁灭了自己王国的仇人惟命是从、被当狗般使换的圣强或者修巴鲁。主角的死对头、流话连篇甚至有时候还语无伦次的艾姆一一他的全名出处是一句英文"I'm Llar",我是说谎的人。

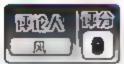


#### 一点猜想

最后说说一点猜想吧,在通关后的预 告片段中,我们不仅看到一些没完结剧情 的原作作品的后续部分, 更看到了如《地 球防卫企业)和(剧场版 交响诗篇)这 些本作剧情已经受代完整的人继续有新剧 **情追加,这本得不令人怀疑;下篇《再世** 篇》可能不会有纯正的新作品增加。原创 系方面, 自称为圣王的家伙又是一个新的 势力。而久良的剧情明显也还没有结束。 他讨厌女性的毛病是怎么养成的, 以及他 过去在特殊部队"放火者"的经历也都 没有提起。至于笔者之前聊起的"《机战 Z》系列"隐藏的另外一条主线"圣战" 似乎有进一步扩大战局的趋势,继前作 "伤痕累累的狮子"(狮子座)和"悲伤 的少女"(处女座)后,本作又多出了另 外两块代表黄道十三星座的太极碎片,分 别是"虚假的黑羊"(白羊座)和"摇摆 的天秤"(天秤座),不知道《再世篇》 中会不会继续追加新的碎片呢? 不管怎 样、(再世篇)绝对具备了众多令人期待 的要素。而我们惟一需要做的便是祈祷它 能尽早完工面世,好再上次感受"钢之 魂"对吾等灵魂的震撼冲走,并且让"机 战"可以飞得更高、更远。







作为3DS首发的8款游 歧之一, 本作的景质相当 高 既然鉴到了3DS平台。

3D和触摸屏的应用就尤为重要。游戏一开码 就以惊艳的3D CG今笔者眼前一毫——确实有 § 强烈的立体感、但实际战斗部分的3D升没有 传言中那么神宁其神。看久了3D战斗就是无 感觉了 总之。有点失望

下屏的活用是本作的--大毫点,除了显 示大地图等基本作用外。还有战技的发动、 耐人物的指令控制等、或将同的转换也只需 一点即可、不仅大大方便了玩家。还加强了 将政的策略性

游戏的内容由大量战役组成、耐税度满 点 由原列角色经历一个个经典战役也恰好 符合"编年史"这个副标题。3DS舒适的滑杆 ※和力度适中的按键使操作手感很棒、而从掌 机角度看,这样的画面和同屏人数已经算不 错了

本作惟一让笔者不满的是不断弹出的任

夯说明, 经常在 条得兴起时打断 游戏,一定程度上 影响了游戏的更快 § 嗎. 如果能改成字 《集成社在下屏视好 了。总的来说本作 ※还是不错的、值得 《无双》 饭人手





作为一款以人气偶 像组合为主题的AVG。虽

贬不一,但凭借不俗的素质和AKB48超高 的人气还是获得了很不错的销量。作为一 款AVG. 人物和情节自然是重点. 48位成 员全部以清新随和的面貌加入游戏、毫无 卖肉之嫌、并且每位都有丰富的表情照片 和简单的人物介绍,每位角色的神告白引 像都比较好地反映了演角色的性格、高清 的近景影像更可以完全传来FANS。游戏的 情节虽然简短,但都很有代表性。多取自 于日常生活中的一些小事、很有亲近感、

甚至让人有真的在和偶像约会的感觉、幸 福感十足。此外,游戏的场景照片拍摄很 到位。以AKB4B海唱的歌曲为背景音效更 让游戏时的临场感悟潜。但此作的凝点也 很明显、各角色的事件有一定的重复、各 然之前很多人对本作农!角色的性格塑造得也不怎么到住。因此很 谁让人对游戏的过程产生深刻的印象。总 而言之。此游戏整体上感觉不错。如果你 是AKB4B的翰丝、相信你已经在游戏中不 能自己了:而如果你只是AVG饭、那么这

款游戏也 会让你有 一番新的 体验。并 由此爱上 AKB48



學和极关的游戏。主都《事件》游戏的要素等等可以进行评论《序囊控制在3903-410之间》 **斯尼國 的成在学術提供有代表性的** 

# 

上辅的取略由于版面关系、未能得疑需要素全部放出、所以这次的研究会对障视要素来个汇单。 包括了隐藏强化芯片、机筛和机体的获得方法。另外乌手还找了些游戏中比较实用的机体出来介绍 大家也可看着自己喜欢的机体有没人选

# **隐藏要素**

# 强化间份



第十3 话让主角在 如图位置待 机、影情对 话后人手。 另外对话的

对象是前作超级茶男主角的所屬。

#### 

第30 话让主角 在如图位 置待机, 剧情对话 后入手。



#### 担合金で



第41 语让审儿在 如图位置待 机,剧情对 语后入手。

#### 第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2家メーバーロボット大蔵2 華男

5 RPC 20 1年4月 4日

文乌冬

1-11

无对应局边

美編 登香

#### エグドラシルドライデ

栗35透过差前朱雀(スザク)的国際 数在40以上、过关后人手。

#### 顕著の部

- 1 第31话先让武 (タケル) 和 3克 (マ ケ) 交战,接着说得后再交战一次。
- 2 第41话让武对马克进行说得、接着 让武王坠马克。
- 3 第41话过关前武的击坠数在50以上,过关广人手。

第48話11关前名克器(ロックオン) 的主學数在70以上、订关后人手。

## 加加&加加

#### 再接資料(マルグリット) 最パールネイル

- 1 各路域的27분止主角与ライノダモンMD交战并将其击坠,之后出现的玛格丽特也是同样用主角交战+击坠。
  - ? 第3.活让生角与ライノダモンMD交战。



- 3 第42话A或43话B让主角对玛格丽特进行说得。
- 4 第49话击坠ハ ルネイル或エメラルダン后、玛格丽特加入(没满定前面的 条件则会撤退)。

#### 味 ヌモブ ドッグTC » ISS ©

- 1 第19话前半让每人至 ) 正坠'杂敌机。
- 3 第39话过关前基利可的击坠数在70 以上,过关后入手。



## 追加换某

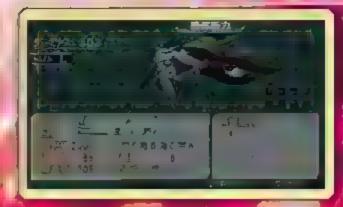
#### 予办年一杯州市中《VF-25F乡中中学》

- 1 第331台辽美尼选择日路线。
- 2 第34语B和第37语的剧情对语中都 有兰花(ランカー和雪莉選(シェリル) 的一选一、两次的选择必须一致。
- 3 第45活河碧特(アルト)操机制主 整数在70以上、这样操机制構发生后会直 接以トルネードハック装备出场。



#### SPプースター (ケールナッス383)

- 1 第33话霍ゴ德(ホテンド) 圏队前 主坠数在70以上。
  - 2 第49话主坠霍兰德后入手。



# 推荐机体

全勤的王角机每作都是队伍的主力, 当然,就弄不拿出场欠数点事,这次主角机 不身的实力也是很强的。根据玩家初期的选择,主角机的性能会发生变化,基本远近战 皆可。而主角一开始就自带援护攻击。2以 及连携攻击,对初期的我军攻击力不高的机 体是很好的火力补充。另外主角还有强运技能,并且ACE奖励也是加资金的,所以不知 道改造什么机体的话,把资金扔到主角机上 就绝对是不会与本的投资。

#### T J & #-Z

这次的マシンガ 2由于收录的是新动画版、机体和武器性能和以前有一定的差异,但这并没有改变マジンガ 2作为超级系代表机体的地位。机体基本用法就是高,初期专心改造装甲可应对大部分高,而武器方面也很令人减衰,远近智有,而且最强武器长达7格、不像以前遇到射程制度的机体就荣手无策,但代价是EN消费也激增,最好装上EN系的强化芯片,或者尽早全改造是EN回复(中)。机师甲儿的默认技能以提升气力的为主,方便尽早力相关的技能,如想最大化利用,可以学气力相关的技能,如是最大化利用,可以学气力相关的技能,如是最大化利用,可以学气力相关的技能,如是最大化利用,可以学气力相关的技能,如是最大化利用,可以学气力相关的技能,如是是大化利用,可以学气力相关的技能,如是最大化利用,可以学气力相关的技能,如是最大化利用,可以学气力相关的技能,如是是是一个,以降低EN消费。



19 19 19 10 10

同为《机战》御一家的ゲッター这次 实力也依然强劲,主要使用的ゲッター1和 ゲッター2两个形态里。ゲッター2主要负责 初期的冲锋,气力一旦提升到130发动ゲッタ タービッタン后,前线的存活率非常高, 用来杂兵战也是没有问题的。ゲッターピーム 没有气力限制。开场就能轻松应付面厚的 敌机,而中距离则有4格的スパイラルゲッタ ターム。机师龙马的ACE奖励也非常实 用,150气力后伤害1.3倍,标准的BOSS杀 手。另外ゲッター的后缴机真 ゲッタ 是 继承改造的,所以想主力培养的话序盈就 可积极改造。

#### ダオガー科

比较奇怪的超级系机体。机体能力在 众名作品代表机体里稍差,而且武器表演 又偏向真实系,作为超级系总有差一口气 的感觉。不过机体的最大价值在于有补给 裝置,而且有三人份的精神,只要肯花钱 改造,就能打造出一架既能打又能辅助的 机体,这是其他补给机望尘莫及的。如要 培养ダイガ ド、就不能单纯作为补给机使 用,得多让它主坠敌机,尽早出ACE奖励 使赤木的热血变成魂, 这样机体的最大输 出也能得到提升。推荐的学习技能里、补 给スキル是必备的、还有8セーブ不错、加 上全改造奖励的话,对不能补给自己的乡 イガ ド来说是一个不错的增加特久作战 能力的方法,而强化芯片则推荐以提升装 甲、移动力和地形适应牲工质为主。



#### **建多罗山工多多罗**

真实系中首届一指的高火力机体,几个主武器的EN消费都不高,而且GNッ

ド和セブンソ ド コンピネ ション都 有防护罩贯通效果、在对付像是次元兽这种有防护罩的敌机时能发挥不小的作用。 后期追加了トランザム发动后、火力进一 步提升、而且这招无视体积修正、是对付 80SS的首选、再加上刹那能习得魂、以 及机体全改后全武器攻玉力+400、打出的 最高伤害许多超级系都未必能及。机师方 面、刹那一出来就有实用的连续行动、再 学个Eセ ブ和气力突破界限就能独当一面 了、如果PP有剩余,可以再加个再攻击, 并适当培养一下技量。

#### 紅薑膩式



《反叛的警警》里两名男主角都不 争气,Zero的战术指挥很好用,可是机体 上不了前线,只能留在后方当军师,而朱 雀的机体写然不错,可偏偏是反派,所以 作品中最实用机体的头衔就落在卡莲的红 莲或式头上。红莲或式可以说是低消耗高 输出机体中的代表,必承技辐射波动机构 只消耗35的EN,气力要求也不高,而且自 带筋护罩贯通和无视机体体积修正。另外 机体能力也不差,3个强化芯片槽机护罩, 全改造奖励辐射波动机构攻击力加500,已 达到整级系的水平。

#### of many Reports

机体本身能力不算出色。不过多与有了机师基利可,使又2 7ドッグ成为了 游戏中性价比最高的机体。基利可的二个 技能都非常逆天。 是 出来就自带底力 L9、HP越少越强。但要注意得对HP和装甲 进行一定的改造,以防技能还没发动就被 秒:独有技能?????《异能生存体》 相当于底力的强化版、HP在10光以下时机 师全能力加强,但发动,就可以把它扔 进敌人堆里 "无双" 了:精密射压使会心 攻击变为15倍、相当于半个热血,和另 外两个技能的相性非常好。可以装上ス ナイバ キット进一步提高会心几率。当 然、机体也不是一无是处的。首先スコ ブドッグ改造费用非常低,资金紧张时也 很容易达成全改,其次是有4个强化心片 槽,使机体有很大的提升空间,二是机体 全改造奖励为加会心率,配合机师技能和 心片,基本连BOSS都逃不过被会心一击 的命A。

#### げいかうガン

看过原作的玩家都知道グレンラガン 有多强了,当然游戏中也不例外,独有特殊能力爆旋力发动后追加HP回复(小)以及伤害补正效果,武器还有超级系里少有的地图炮,后期装上飞翼后弥补了对空能力和移动力的不足,可以说是真正的如虎添翼。不过和典型的超级系机体一样,高输出就势必带来高消费,优先改造EN以及装EN回复的芯片才能持久作战。卡米那的强率与得热血的,中盘以前的BOSS交给他就没错了。卡米那战死后,西蒙(シモン)的能力也会飞升,成为能独当一面的



第一回合就能冲上前线乱舞。

#### 并派为中势亦形饰

机体登场根早,但初期要使用火ンクガノヴァ有气力和回合限制的瓶颈,最好是装上气力系的强化芯片,并配合气合尽早合体,这样才能有所作为。33话后机体解除气力和合体限制,同时要习得野生化技能,这时ダンクガノヴァ的实力就能真正发挥,并且ダンクガノヴァ后面还会和R ダイガン合体为ダンクガノヴァマックスゴッド,能力再次提升的同时,也

追加了无气力限制的可移动后使用武器 ダ ンブレードシェート,一定程度上弥补了气力提升前的火力不足。另外葵的ACE 奖励 是技能野生化发动时自带一次觉醒,配合 连续行动的话不用消耗SP就能一个回合连续行动3次,非常有魅力。

#### 一种运步好手手



ル提升移动力、运动性和照准值、并且追加分易、结合机师技能オ バ センス,即使在有连续命中补正的本作里也不用担心被打中。机体全改造奖励和ACE奖励也非常有用、全改加强オーバースキル的效果、而ACE奖励能使ゲーマー变成ゲームチャンプ、非常适合学再攻击、适当培养一下技趣的活基本每次战斗都能攻击两次、非常紊道、另外还可以学Eセーブ、以减轻再攻击等来的EN消耗增加。

#### Dターテーテナル ラオ AI

作为超级系机体竟然有14格的格斗式 器、可以说相当犯规、配合ヒット&アウェ 1边打边走。到了BOSS身边附正好使用必 杀技的气力也满了,但要注意武器的EN消 耗特別大,Eセーブ技能和EN系芯片一定得 备上。要说ソーラーアクエリオン的最大魅 力、还在于机体的特殊能力エレメントシス テム、气力130以上附生机师的能力值以3名 机师中最高的那项为准,也就是说不需要更 换去机师,副机师的能力也能派上用场,所 以二名机师只要每人专心培养一项能力就能 发挥这个能力的最大效果。机师组合推荐C 配置、因为席利岛斯(シリウス)的ACE奖 励为加格斗,响花的ACE奖励加技量,再稍 微用PP培养一下这两项能力就很高了。而 主机师阿波罗(アポロノ的PPM主要用来 **习得技能,如再攻击和连续抵动、收样超级** 系中最实用的再攻击型机体就诞生了。

# PERSONA2 JE

上等的攻略者领大家走了一遍主线流程和副领,本作虽然没有强力的敌人供所 用的高额Persoma联确。未 免明人心有未甘,但颇多的



服集要素还是教育聚引力的。其中的部分 要素無发素件教为增加。这次的新克赛为 大家详述它们的取得条件。

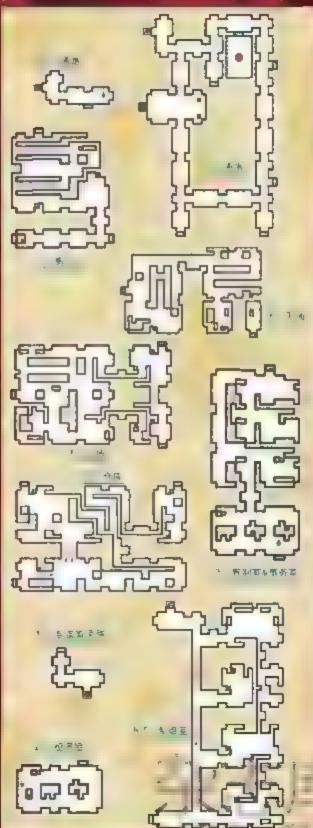
# Persona2 理: ANY 12 章 AN



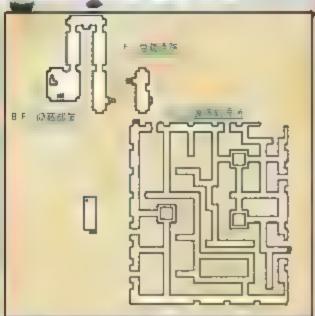


# 发工场 等

旋裡进置	利亚达勒 号	升跃区城名
打克器日山首校	7	跑入口
FT完野外音乐学	2	工场t
打完スティル平規	3	I培。
打完室の科学館	4	普制室6事务室
打売カラコル	5	金属 医最大日亮周节的 1成人
利达 4 5 95F后	6	制有室



#### 虚工场的隐藏 医缺•



当玩家可以进入前文搜到的废工场6个区域后,调查全区域中出现的所有笔记,并完成固定的事件,便可前在废工场的隐藏区域。隐藏区域有投资率和废报处理场两处,关系到传说武器的获得。 且后期练级也推荐前往此处。以下便是前在隐藏区域的顺序。

#### 1,调查全区域影響的笔记

民庫	卷记镜点
Fift.W	网表成于两人。在面
0 州入口	升收的积度和资度的水源上 (高处)
03 II 16	<b>杂选的水桶上</b>
03页场?	东北的铜麻树东南的木桶上(两处
04智制或6事务室	開边和水構的高子上 (開处
05仓帐	<b>京边的钢瓶和西梯的水棚上(首处</b>
05物/温度	中央

#### 2.从契约私魔处听取情报"""。

言。注意不同患魔在私述该情报时可能会把又字写作目语假名、玩家只要看到"はいでんぱん、やくいんしつ"等字样时便可确定情报已成功获得。

3 从管制室&事务室事点的「进入投员室」读取投 员室的笔记。投员室中可见型南条主。

6 从契约恶魔处听取情报"\*\* 17 \*\* \*\* \*\*

6 制御室最深处的门打开 可前往废板处理场 如果玩家在投票室与南条对过滤、那么就整在废板处理场的最深处见到城户冷電 レイジ)。

#### 看有些歌

在暖工场的各区 域可遭遇不同等级的 赌有恶魔,只要打倒 这些恶驚就能获得召 **段对应Persona的**到 神具, 且打倒一次后 将五五再次遭遇。由 议玩家使用エスト \* 果控制区域中 恶魔的出现等级。 エストマ的作用是 让区域中不会出现比 主人公等级更低的恶 4. 因此玩家只需参 網名唯有紙屬的河 **应等级**,先把等级练 桐接近级恶魔(不要 超过), 南开エスト **マ来踩地雷便可。** 

		_
TES.	等级	田袋区库
油工シュキ	29	04 I 463
正式ナタ	35	04管制室
女教室(ギナ	'S1	阿西南
皇命 キータ	55	利和斯
大阳ヴ・ロー・イナ	- 55	使母素
56×1×	72	<b>应收处决</b> 定



#### 最適回避アリス

这也是棉有恶難的 种、不过将其严尺后不获得到神具。她只在废液处理场出现、等级80,由于高达4500,且会使用全体万能 暗和开系的魔法,无较难或付。不过报酬同样生厚、每次将其打倒都能获得60000经损值。且有 定几率掉落装饰品装备 普提树の守り"(防御力+80、魔法防御力+80)。推荐我方先将死神Personar》クウ练出即外又走"驯动断",这样可一也消灭她。当主人公等级超过10时,在废疾处理场使用工术。这能大大提高遭遇了リス的几率。不过两等级超过10时,在废疾处理场使用工术。这能大大提高遭遇了リス的几率。不过两等级超过10时,



医传染的 法国际通讯 医多种种毒素的 **化基本油厂作作水油的加加性油油产业型托车取**证 時再走與狗的都定担時營援 - 自有能够持续能量率 李元士统治等7. 上次保禁束统治使养的统治派 **建筑负据的环度电流传播。但有核查应有效被信**证 



<b>技能名</b>	- Millerance	<b>通台发生时期</b>
h hrr	4 - + 2 9	4.老。 大陆
A14" 36% 14	2 R 71.9	\$19EGOLD/图
ダフルイラエス	8.8.3.9	打走器户山
カルトラフレ コー	ゲ メキー化	打把器户山
F 2.90 %	T - 1 - 2 - 2	打売カチラル港
ヤレイトヤケナス	10 12	打売カラマル品
4 - W. +	, +A	<b>登時"火の水品階略</b>
121年1	41 2 %	打宅犬の印港

#### 器获得方法。

当書縣海队后,我产队市的最终五名组合 大 哉、荣吉、厕郊、舞郎、淳) 均有各自的传说武 器,这些武器在主线流程中无法直接获得。必须满

足一定的条件。以下 #68 为各人传说武器的获 磁 刘老、七 856 打完サラフル石 得可能时期, 获得步 南海 u -85 对达 際可參照具本条目。 舞耶 打売サテェル層 打完十二寸七后

#### ・ → 传说の日本力(込品)

先决条件 主运进行到 · · · 856后

联网方律 前往港南区澳工场的覆盖室 与南乡对话获得 "传说の日本力"。 投资宣的前往方法可多照前定"度工 场的隐藏区域"部分

#### 传说のギタ-ケ-ス(荣吉)。

先決条件 主性打デッテァル后

老双契约总是处打听""。 要得方法

本名 情报

新年级区的市 メンレット 自信主对法选择 世间语

萨王朝叶泊菲军车的截形合言

ŧ

4 6 4 生体 明後のこ

九 出來言曰 黄物



网络毛衣 有断菌 特建约年岁 女 名

#### 传说のメリケンクラブ(前郊)・

先决条件 王达连打到 4 897后

**表现为** 在是工场的投资实达到南条后,满足前往度流处 理场的条件,在废液处理场的最深处遇到城市路用。与其 対击选择"お前が神政か?" 、荻保"传说のメリケンク

#### 「告説のハンドガン (無耶)。

**免決条件 Tは打電カラフル**店

觀測方法 从契约市电社打机

-Mall

2 朝青叶医的タレール ド リコンス 与店主附近选择 世州论至する"

京 · 民对伯拉罗条所教学流言

・ 生切りし ルート リコンオ 皮生剔情。选择"食べ 北"社会那很吃食的 之后选择"初口毛办口た下

5 向店主花50万円等 中説のハンドガン

#### 传说の花(道)

免决条件 门台节每了条古和两期的传说武器后

要情が後 ちアラヤ神社后方的小技術者

- 并让本之公园 法取右侧的揭示板
- 5 前标时间城及生韵情

4 从与她《明情报》就提得自言并散布,他可找在言所述 的方法设得 传》的它 建建和聚散布了 跳山南柳木 A L · 自言行子主花得演者说武器,两最省为最经市 的办法是敬事八才 フケ的な言 从随时眼希较免费技能

#### 情报员 情景员所在地 混合内容

トラキル 差距台半丸公 廣丁場 要人 在廣丁場2F的事务室向要素 企 がいるっしい 花50方陶英

平板医が こ 悪魔 選まれ 打倒度液处理场的プエス 九寿司 7 - 6

梦崎区と 木 既 奥姆济州 九五年時

青州区ダブル 店主かブレゼ 機能成材森希对话获得 反 スラーショー・ト 使った 谷枝长存活时 麻希在梦崎 区的トニーの店 原格校长

死亡时 麻希在途华台七姐 维学图的3-5截案

FE FER STREET

**着氧医萘间状 店主:集会品 或是华台的对源域花即**耳 珠司珠 りしてなった時間

事与理事的表現時間。**一次何**本學是數層報報。 

# 統官1。よく当たるが、大した物は置かがいらしい

世 頭州東 **肃善品 数方全部死亡队员复活 但使用者死亡** 9 9 、典九 攻击力47 害他 设击力34 准备品 数为一人回复2004<sup>2</sup> 准务品 数方一人凹复100SP 消毒品 经专作等效平度 钡

4 健育	2. 抽事は低い	#. 👢	い物があたるらしい
透具:	8	种曲	<b>党</b> 墨
7	F t	极性性	<b>开风比最大空影外45</b>
A.B.	# 30	16	攻击力50《电击履性
f	v 7	各独	<b>拉击力200 (命中华低</b>
₹ €	o , a work	甲值	攻由力40(会心几至高
PF	· · /	头肠具	防御力24 舞士防御力120
資文:	TA. Ju	毛孢素	牧方 人H中间复30 仅能在战斗中无
_		a	暖他期 不油耗
175	特水	用用费	表方 人复活 ·P N回复 仅能在政

建賞等 変多に始た	600	が、夢しい物が聞くらしい
*R&	种类	<b>波集</b>
學物學	91	政告力80 提+10
V. 4 78-	害性	政告力80 南属性
A TUB	₩ 音	攻击力80 (資源性
打出中小师	消费品	教方一人全部基本的值+3
テクルオブ エクト	被约础	<u>1</u> ± 412
- 7	油槽品	我有辛酮HP SP 异常状态固复 俊

斗中医院使用 不過無

**国际写有中世类教物等**(《福德·**国际**》)(中国教 **沙食乐使够多时被死而是一个全种的** 

**教養的企業的** 

**<u><u></u> 业存移动中使用</u>** 

**申接有表示性無能**無

150

传说武器的强化。。 按照前文所述办法获得的传说武器在初期是

无属性的。向契约恶魔打听到装备中的传说武器 的属性情报、接着使可对该传说武器进行相应属 性的强化。强化一次属性后再度散布其它属性的 流宫, 仍然可更改传说武器的属性。 属性分为 火、水、风、土4种,收集到各武器的全属性流言 后,再继续向契约恶魔获得情报,可获得"

契は最强?\* 系列的流言。这时再委托契约恶强 散布资流言,便可将传说武器强化到最终版本。 藏注蒂如果与契约品雕及 5时不慎让"恐怖"情 绪升到最高,对方则会擅自散布"最终武器最 弱"的流言。需要及打甲頁他系言更下。各角色 的传说武器性能可参见以下一会

連輸				
武器名	攻而力	無性		
传说》日本刀	ΔC	t di		
特鋭のすん 刀	1	動術		
物語のでしょう ト	30	少俊		
慢慢のアクドゥーF	30	水街		
機関がケット	30	療风		
構焼のせくて ト	130	地垒		
p = of - or	60	大文		

開館				
武副名	成击力	展性		
40 (5) 4 0 - 9 - x	20	長利		
機関の - ほ ケース	1	1.A		
有限のつと インタース	30	K.R		
<b>機関のアラアラース</b>	130	水街		
接換 3カートティエ	30	9034		
物説のがくてか ま	130	林里		
物語・エ・・エ	60	其其		

此前名	攻击力	<b>B</b> 13		
惊风 1 7 7 9	30	打事		
機能のペタレザラブ	3	打曲		
情報のでし シャキザ	30	人文		
機関のアケアケラグ	130	水曲		
传说 )ウーヤマーブ	30	疾风		
传説のガ アケラブ	+30	地班		
<b>特友權热掌</b>	60	大文		

	押基	
武器名	攻西力	<b>是</b> 2
传说の トサン	-30	1.A
传说の水鉄館	3	水击
传说(アードザ)	30	火炎
传説のモイスチャガ。	130	*击
特視 ゲイルガー	30	<b>疾</b> 尺
情説のローケザ・	F30	地遊
イキトラ イブ	60	万锭

	淳	
武器名	攻击力	基性
传说 4花	<b>\$</b> 0	<b>新</b> 祖
传説のす。ロイ花	1	股具
传说与特殊花	100	火龙
传说的极寒花	130	水南
传说与时空花	30	仮尺
传说の岩清花	130	地亚
高岭飞花	60	投用



港一港吧



踏入五月年旬,630 ビスプル > 加上近排票署等大 考试、让电 玩卖场头热得跟广州的酷暑一样,没 广州戏的。有几个月的冷清形成了鲜暖对比。

受冷器多时的。。版上网络于河中销售冠军宝 壓、托朗縣碳解酶層的場。納量直线上升、卖汤 里成交额连续几周撤居第一。受青睐的妖光红 跃站盛一度卖至断货。补货后价格武升至1100 元。由于8,35的买少见少的考疏。用机械划起的 价格继续上涨,彩色系里不是太贵欢证严权口黄 机青渊绿分别指1350和fut0元 银单报1250。基 他色里较受欢迎的它色粉178°元 板12°元的繁 色成为36 10 型里性价比最高的颜色。面对人种的 市场需求和蓄势特发的消费群体、商家们喝用的 忽悠伎俩又再一次回到原面。

低矛离语的主机价格和高品的繁华价 格 这点是广州市场的特色了。主要是抓住大家 只多少重机作格信息而飞往忽略了配件报价的心 吧。以低廉的主机报介把你吸引是病病量變七 解决办法 了解主机《烙的问题也是注意下 配件的价格 货七 家 或重机矩件分开实

二 记忆棒 几乎是勤机石备 也是商家町 另一个利润点、通常的做法是商家先从政治中试 探出贝家的喜求。然后就是低速用充高者。但获

冒声惊呆手 解决多去 均装相同谷屋的记忆棒 也分四件,低速的卡 等意然长 MK2卡和高意 红色于 自了1 100般解的特生,加上从长三十尺是 **命要并比。所以前三种卡基本不考定** 正有的以此 有品通卡的合理报价在1以 七左右 龙 者意义之期的机的朋友在婚品充足的青少了互播 的具在各身有出售的正牌记忆练,谁免以一顿饭 的价格的大大流绝之 传心有泥除的产品运足债

二多融州、以"充甸 每了现在同时业 用意事散气、对了注至口牌来假提些春的大准克 说《纤观京北秋》见。多出现在一些形台和以序 价为主要销售手段的小话、解决办法 七市场手 11的便宜一大战的商品多半是有伤脓的, 1便。 还是不多的好

相对小P的红火,下旬30S的销售也同样营 人、货源充足价格下跌。购买者多是为迎接暑假 的女学生。其中巴黎黑藍两色椒1760元和1850。 美数黑蓝两色报1101元利1750元。 向走势平稳 的NDSI也有一定程度下跌。黑白两基础色根1845 元刷1056元。彩色系本蓝报1935元 深蓝根1080 元 网络根1100元。行货iDS 黑白两基础色报1240 元、粉红 冰蓝报1318元。考虑到保修服务、角 略机量向的朋友还是请选择行货吧。



各广凑者那友们五 对得怎 么样?反正电玩零售商们是不怎么 今年的五 并没有像预料中 那样人 把,市场还是持续看四月

的低迷状态。其实仔细想想这也是有精理之中, 先看看整个游戏机市场,家用机已经基本到了是 期,出现了各种新主机的传言。《中的新主机已》 夹存在 ,掌机方面处境更加尴尬,本来市场上 就只有PSP和NDS系列、到现在PSP2公布、3DS 发售、国内市场完全处于一个尴尬的过渡阶段。

PSP与据国内游戏机市场的最重点。破解 情况不错。经典游戏很多。新作作在不断推出、 个格也便宜,现在应该算是适合人手的最后的机 了、再就發就干脆等PSF 2好了。目前"E」全套

PSP配置也只需要 800至右,比前 阵小排子 些,不过现在国内PSP货源很充足。价格可多还 会下降,但幅度可多不会太大了。最近PSP新作 不断,继续延长它的生命周期,再撑个两 年都 快赶上Sameboy了。本意为大家都知道现在市场 上全新机器只有8 20点上系统的PSP 3000了 设想到最近还有不少朋友问我"有没有5 0的机器 啊?""有没有72重板的机器啊"之类的问题 在这里再强调 少吧,现在6 20点下系统的全新 PSF早就没有了,除了某些限定物权藏品之外还 在爽的肯定是翻新机。

NOSL 和NOS 不说了。目前价格在1000块左右,不推荐人手,至今不难荐实新的,毕竟现在各大游戏论坛要NOS的玩家不少,而且价格相当便宜。不想实 手而且又看蒋伐要玩的也可以考虑模拟器什么的。3DC到现在为上还是不怎么给力。

不过五月底的更新,六月初的《生化危机》应该 度就起不小的恐潮吧。4D5价格现在各地差价比较 大、基本在1800—2000左右,太便宜的基本是有 暖瓶的,大家买的种候要于万,心。

记忆棒最近没有太大的变化 8G红棒和18G红棒的零售价分别为在130和180,32G的组棒在290左右。性价比很高,订棒的价格太贵。不是要求特别高的重组棒就好了。烧录卡乃直没有任何变化,3DS玩家们大多还是选择购买正版卡错然后交换玩。美级卡带201多一张、日版大概300多。不过日验的游戏比较后国内玩家口味而且发售也快,到底是要美版还是日版大家要仔细斟酌啊等碳岭?那当我没点过)。

真不知道这样青黄不接的市场还要多久,希望 心S的惊录卡出现能带来一些成响吧。



今年的五 一般斯科皮有军现出银行军 样的种类军象,强弩之未的PSP 14112之人可拿。尽管如此,黑色王帆在于街路问题。将还

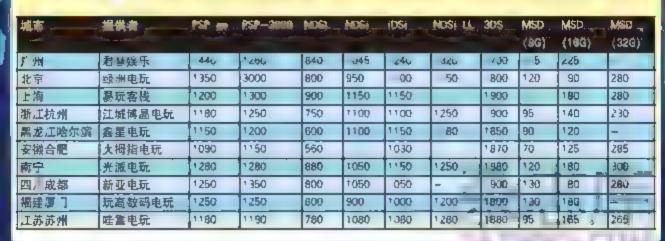
是稳中有升 批发介格在1,20元,而彰色主机如今由于整体的销售情况被求,因此无论是现发还是零售,加价也十分得险 一般都在约元左右。而且因为善类动物等被被取和进度上的区别 一些出埃较慢的市场反而能有一些价格较低的正机,玩家在购实时还是认实机的验别为主,不要过于迷离介格以免被衝家以"行情"之意取编、现在市场上已经出现了一批编号3018的收载主机,玩家购买时不用有太多的顾虑。毕竟对于现在的商家来说,PSP早已未是发现,现在苹果的"头文章"时代了,甚至连续最新概得类别了一般有一直左右的利润就会成及一对于有心购买

的玩家来说还是比较实惠的。

作为PSP的"难户对亲",任天掌的3DS还是没有协会的面头,目版因为货源介定价格已近角向"BCC元量"域。但是遥离无期的破解和每上五比银解还要遥离无期的大作成为了制约机家购实积极特的最大因素。没有益版倒还是具次,因为总量的从实际的市场来看消费正版对于很多玩家来是正在形成一种习惯。但是没有让人眼的一亮的优秀作品。即让玩家在掏钱购实正版游戏时显得的不付情不稳,不实吧新主机总不能不适吧。实现文策得实在没得自己特别想玩的游戏。个人建议处果是没有任天堂上一代主机的玩家、现在实一台。DS国情录卡玩NLS游戏还是比较实惠的选择。它可许看上一代主机的玩家来说的话,要么等依呢,要么等人作。

#### 各地市场掌机及圆边价格

本辑 与场扫模为大家列出 各地單机及周边参考价格。以下所有参考价格 中 单位为元 本辑所列价格都为单机价格。各地价格 每差异属于正常 因此 以下价格仅供参考之中。最后,酷各名向所有提供价格信息的明友们致谢。



准也收集到,特质Pate能和此项流上市。5月4年,Pate全局正式开集,不过机械于附-所收。特质Pate 特格特比超PmFT有所下降。\*\*\$\$P\$东景的只有36组元,本次苹果有各两来,有大量麻痹,除了在苹果在我有应 **能行助外,在全国各地的因其《茶中食电杂场亦能英列。而行背列表之者,本于两价格以皮在400元以正。** 两三星的P1000。唐托罗拉的Xiom等其他平板电脑病得都比许m理查\_PPM2严疏成为最具性价比的平板电脑。 能势治增水骨以及其格厂商造成极大的压力。严弱让我们看着最近有那些有趣的用这样出现。

#### 携带型耳机

巻き取りペットオン

4 机 質に描してyber

STATUTE NOS SOS PSP

有方价格 34世,目之

医多异定症者乐器 - 当好制 **建果排**一样 專机好好散世界 直击为益机证:

主任好地还置游走的古爪 【大きぎ)、 選手を与うせる **非机附带有音量控制器:能直接调节音量及**// **医阿维尼氏性神经神经神经神经** 



#### 多用途USB充电线

SR Charge 种类 充电线 Sanks 对应机件 3DS NDS PSP

260日元 医方价精

USB完电差通 过不同的接口可以 給N多设备充电。 省去了准备多个电 源的麻烦。这款 USB充电线,接口 多达10种。可以为

但括NDS、PSP在内的众多举机以及iPhene等手机完电。接 口如此之多。可以觉得当无意啊。



#### 3DS定制涂装服务

服务名 テ・サ・カラ 外壳 # 35 Dezaege 对应机种 305 官方价格 2098年月十

**明报等写写是声景包表示。 N.用作导用答用** 事實制使用这条外來油油定制版會 **阿阿斯斯斯 家专业提供外壳油单屋务件厂**制 ■温Diminaca通道直通连接点 ■ 199前 **建新亚洲 數值別背前的談包 当格也不道** 



#### PSP HD转换器

フル画面フレイHEAm

种类 视频输出设备

出品 アノサ

对应机种 PSP

官方价格 4800日元







**不提供 计格方面 电影表现的声音 用为10000**第 · 技术 上涨着两根 **東東海川 着実有川** 

#### マルチカード ケース

8 3 3DN多层手带收纳盒

机 邻 胜纳盒

出る アンサ

**种应机种 NDS 3DS** 

1 7 19 15 1 7AA EL Y

3DS施录卡是是无期。大家玩的都是价值不靠的 正版卡带。不玩的时候,自然要好好地保管起来了。 这數卡帶收納盒专门为3DS卡帶设计》分为两种型 号,能够分别放入12枚或24枚3DS卡带。但装中还附 有专门的卡套。可以存放SD卡。







#### ダブルカードケース

品名 305年带折叠收纳盒

种类 液物象 出品 ゲ ムテック 対応机种 NDS 308

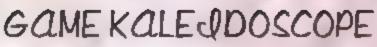
医方价格 473 798日 元





医方式取分除处 水水带收纳鱼 一温泉 · 有差的设计形式 体积温度 亚鱼方便排 · 一是村武为透明组制 能够溶解的看到。 推封 高 高有流种型导导流 能力別數 一流大皇首保備





# 游戏万花筒

# 痛车跃进! S R 2 11开赛1







▲不知道初資今年的碰撞如何?

▲今年初号机的涂装也依然销售

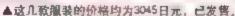
▲鄉初号机之后 或号机也投

一年一度的日本顶级房车票像SUPER GT今年也如常举行。说起近年的SUPER GT、最大的区别就是不少参票方和动漫作品联节 给自己的参赛车辆涂上动漫余装,以痛车的形象出战,成为了SUPER GT里一道独特的风景线。从2098年的初青涂装等场以来,这些漏车就在逐年增加,同样今年我们也可以看到一些新的面充。



# 【魔法少女小圆》【相关周边介绍】





一月话题新番如画《魔法少女小园》经过一番农折后总算是密结了,动画虽然已经完结,各种圈钱计划却才刚刚开始。这部在日本和国内人气都非常高的动画自然不会缺少相关周边产品,下面就来看看已经发生和即将发生的"小圆脸"相关产品吧。

周边产品中、最具实用价值的物品自然少不了衣服、擅长制作二次元相关服装的 COSPA设有错过这个赚钱的机会。



▲价格同样为3045日元 不过遗数和另外四款明显不同。 本人比较中意这两款









契约吧·



▲图案区别本大的抱状套和手提装 价格都在 2000日元以上。







■巨人蒸炙物大小的头盔

〈海賊士〉从1997年诞生至 今. 仍然凝聚着超高的人气, 吸 钱类力在日本漫画界首屈一指。 据调查, 该漫画单行本销量已突 破两亿册, TV版和剧场版动画 均则好见座、而作者尾田荣一郎 的年收入高达31亿2228万日元。 是人气棒球选手 CHRO的两倍有 余。4月27日~5月1日,日本的 东京巨蛋隆重举办了规模空前的 (海賊王) 主题活动。这一天的 东京巨蛋可谓是集结了 (OP) 世 界各种人物和最观的主题公园, 如主人公路飞的战乡东之海、巨 人岛、冬岛、水之都、泡泡岛 顶上战争地马林福特等原作中 的著名地点均在会场中没有专门 角、让游客仔细玩味(OP)的世 界观。

此外,以全长20米的海盗船 "万里阳光号"为代表、《OP》 中的各种道具、服装以及人物的

> 迷你像或等 身像均在本 次活动中展 出. 路飞海 暖团的成员 们还在现场 进行了特别 的舞台秀, 免费发放的 限定商品每



■这是水之解的。Water 7号、核

的赤 巴和的 舞角



大大增加。

▲四位和帝美在现场趋起害他 盛们的乐器也玩得相当不影响,

▶ 1:1 再现了易林福特的 顶上战争, 王下七武海的 她力展现无遗、

重數學錄正海難回勞與斯漢的万里配光聲。

# 《直接知识3》官方连续通



《重装机兵3》作为一款十年度一凱之作、素质充分得到了玩家的认可,出货6万全部思想后手更被处出了高价。这次带给大家的是《重装机兵3》的连载漫画,不过可不是确处可见的国人漫画,而是由《重装机兵3》的人身上本横端亲自绘制的。漫画名为《重装机兵3》以超数女》、メタルマックス3。双统身の魔女。,描述了因为魔女而担惊受怕的姐妹一人的残酷命运。传说中的大破坏过去了几个月,人类终于在个满条戮的世界中多待了过来,荒野的尽头一对姐妹诞生,天生的才能让他们卷入了残酷的命运旋涡。踏入做梦也想象不到的世界中……



▲战车 机械怪物 设墙 · 原才原味的《黄戟机 兵》世界观

以上就是官方给出的介绍。由于现在很多人特别 憎恶剧选、我这里就不再多给大家透漏什么了。给一 个在线观看的地址:http: www famitsu com comio clear se mm3 ,目前已经连载到了第9话,喜欢 图题差点有限。另外亚马逊上也有该单行本销售、价格 为744日元。

▼语言当然是日文的 期持有好人给汉化下选 椹大众 ·



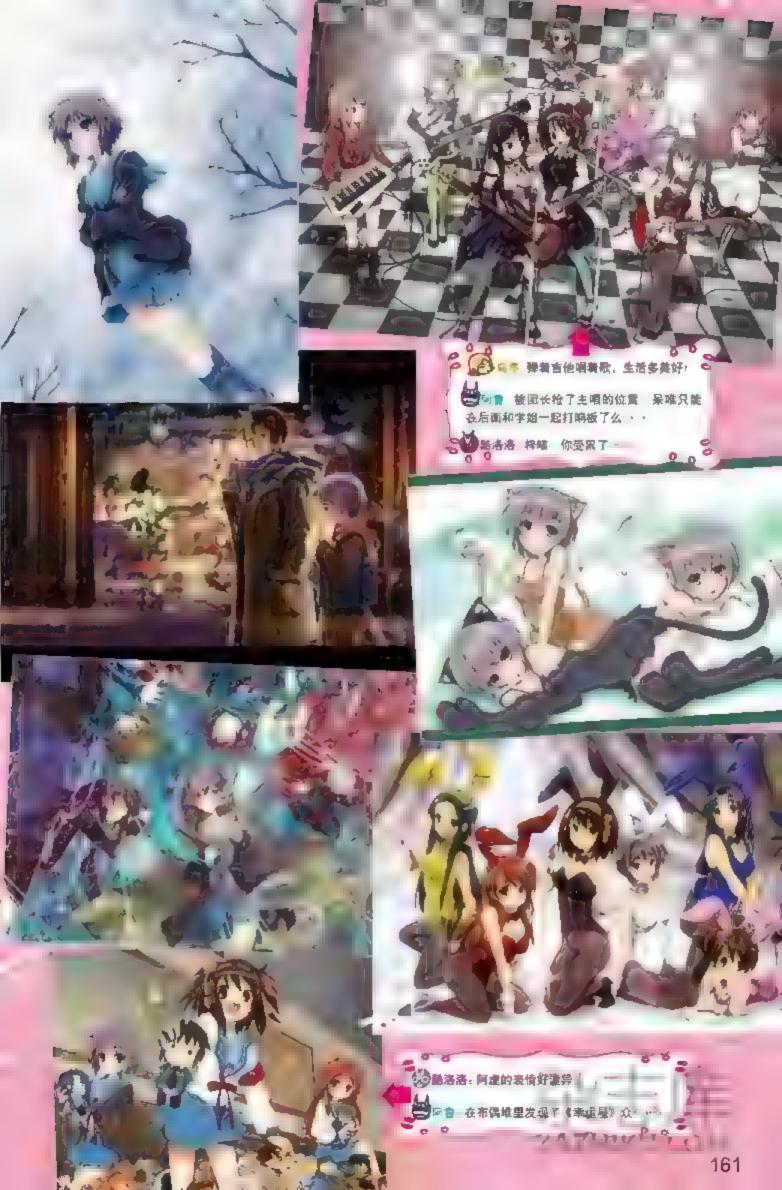
M. ALMANS CO.

▲《重装机兵》双枪舞女》漫画单行 本的封面、



▲虽然和游戏人俊同出自山本 贵嗣、但该是画风格更倾向于 财道 跟镜 藤身衣 ▲ 或位。 女主角有点《错天使度女》的、 成格。







情报速度

### 富立康确定将于巴西建立iPhone iPag化工厂

早前就得知當主康已同意在巴西建立为苹果生产 Phone和iPad的代工厂的消息。总投资金额达120亿美金。而就在近日,巴西媒体又报道了富主康在确定建立工厂前提出的7个前提条件、分别是: 1 大规模厂证: 2 来自巴西国家发展银行的财政支持: 3 拥有巴西圣保罗机场以及其他机场出口货物的优先权: 4 政府帮助寻找少数投资者: 6 交通运输和后勤要保障富工康工厂的货物流通快捷: 6 所有办公室100米配备光纤上网: 7 高速Wi-Fi。对



此,巴西总统也向富士康提出了几点要求,表示希望富士康能遵守巴西的劳动法。并尽可能多地雇佣巴西人作为劳动力。

#### 1 国 2011 年 一季度 i O S 数据报告出炉

5月3日,移动应用统计分析工具发盟统计发布了CO11年一季度的iOS数据报告,结果显示,iPhone 4 iPhone 3GS、iPad、Pod Touch占据了中国所有 OS 设备的34%,其中iPhone 4份额最大,达到54 0%,Phone 3GS和 Pod Touch 4的份额分别为16 1光和8 7%。按照 OS系统划分,4 0以上版本占全部设备的31 7%,其中仅4 1和4 2版本就占了全部设备的85 1%。而在所有iOS 设备中,已经越狱的设备比重达到了34 6%,其中 Phone 3GS、iPod Touch 4越狱比例超过了38%。从用户的地理位置来看,OS份额排名前列的分别是广东、上海、北京、浙江和江苏,份额分别为12%、11%、11%、10%和8%。



# 蜗游App Store

# 是那个

#### 死亡竞速



(死亡竞速)是在1996 年发售的PC版赛车游戏,获得了不少玩家的喜爱,而本作则是重制作品,在保留游

戏一贯的俯视角及火爆的竞速体验外,还借助 OS平台的特性进行了大幅的资进。 到目前为止,本作已在13个国家销售排名 第一并在70个国家排名前五! 游戏中玩家 仍然需要通过参加比赛并用尽一切手毁来 获得胜利,以此赚取奖金来强化自己的要 军。游戏中一共可解锁的军辆只有5辆。 有跑车也有告普车和面包车,每种车辆的 性能差异非常大,玩家需要根据情况选择 最合适的车辆出战。武器系统是本作最大 的亮点,玩家可以装备散弹枪、转轮机



# A COLUMN

#### 混沌与秩序 Online



由Gameloft推出的实时 全3D大型多人在线角色份演 游戏,有超过500个任务。你可以与数以干计的玩家并肩作

感觉身角其境。令人遗憾的是,拥有WI-FI连接以及Game.oft LIVE账户的用户才能进行游戏、而且、首次登录时可获得3个用的免费游戏时间、之后就协须要花费0.98



## (温)

#### 虫虫历险记



《虫虫历险记》在10S 平台上是一款五星评价的游戏,共包含了80个设计精妙的关卡,在大多数时间里,游

戏主角 瓢虫<rr>
 就主角 瓢虫<rr>
 於其不同。
 瓤虫
 如都需要利用各种方法

 来摆弄箱子从而解谜,包括翻滚箱子。攀爬平台、跳跃、滑行等,有时还需要利用箱子中的一些小道具来达成目标,因此本作是一款完全挑战智商的解谜游戏。瞎猫碰死耗子可是过不了关的呢。在游戏的过程中,玩家可以随时缩放画面进行观察,

千万要注意,一旦离开箱子,Krib 会因为长时间置息于寒冷或炎热的环境而一命呜呼。一旦操作不当,借助贴心的倒回功能便可回到想要重新解谜的位置。另外,游戏还

提供了视频 攻略网址, 卡关以取现 的现在 游戏中连接 到网络。





# 剑走偏锋、独辟蹊径

《序锁》受到的好評证制作《MS》续作的计划得以顺利展开《钢季》在前作发售后短短一年内即宣告制作完成 宫刚宽斯率额的Crea Tech从企划阶段就确定加盟让粉丝吃了一记定心丸、而登陆当时如日中天的NDS平台也本应该让本作拥有良好的前景 然而游戏本身存在的诸多问题却最终导致了本作在销量方面的惨淡收场。不过由于完全汉化版的存在 《钢季》在我国还是拥有相当一部分的粉丝的

众所問知、各代《重装机兵》虽然都 必 "传说的大破坏" 为时代背景 整体风 格非常统一、但作品之间在剧情上的直接 联系非常少 (不过在细节上有着千丝万缕 的联系 这个以后再说)。《沙锁》作为 首款《MS》作品为了表明自己的"纯正血 统"、让最终BOSS和初代的诺亚扯上了关

家们有些措 手不及

作为一 款早期的NDS 游戏 《钢 季》犯了锅 等》不可疾



没有吃透硬件性能。"为了双屏而双屏,为 战斗中进行切换 攻击范 了触控而触控"可以说是本作给人的第一印 围从以前《DQ》式的"单 象。行走时上屏幕固定显示角色状态的设定。 有些"不知所谓",更为常用的地图却需要 玩家频繁地打开菜单才能看到 全程触控的 操作非但没有带来便利,反而大大拖缓了游 戏节奏 尤以战斗中的操作为甚,平常只需 一两下按键就能搞定的指令, 在本作中却需 要反复点击 整个过程繁琐无比 在世界地 图上行进时变成了点对点式的移动 各个区 域被分隔开让本作的世界略显缺乏整体性 而犹如纸片般的战车和生硬的战斗画面还 是得归咎于制作方对于NDS机能把握不足

"两人一狗"的队伍配置一反常规,更让玩 家无法接受的是,两个人竟然要坐在同一辆 战车里 虽然两名角色可以在 回合内使用 不同的车载武器 但以往作品中通过不同性 能战车相互搭配所带来的战术变化感荡然无 存。战车的装甲值细化到不同部件上变为了 耐久力 虽然受到损伤时更加直观 但在游

戏中的实际处理 上却不是很到 位。如果说前面 的几点都还算在 可接受范围内 那么大量的恶性 BJG就绝对是本 作的 死穴 了 铁路 [ 事无 法继续 战车肖 失 存档损坏 改造死机等等



BUG都止玩家在游戏时必须小心翼翼 以免 "一失足成千古恨",而游戏开发时留下的 缺陷 比如奥丁炮设计图不全。部分道具无 法取得也让玩家有些难以释怀

《钢季》在销量上的惨败直接导致续 作被转移到了开发费用较低的手机平台,即 《旋律的连锁》。不过在《MM3》顺利发售 后的今天, 重新审视本作的话就会发现, 其 中的不少系统设定都得到了沿用。《钢季》 废除了《沙锁》中的行动顺序制,重归回合 制后再根据速度判断敌我攻击顺序显得更为 合理。每名角色可以装备3种武器 并能在

体"、"一组"、 体"增加了"扇形"

"贯通"等形式 更具真 实感。首次加入的攻击属 性, 以及敌方弱点以抗性 属性概念的出现也是一大 创举、火炎、冷气,电 气、音波、气体、光线这 6大属性在《MM3》中尽 皆得到保留、玩家可以在



杂兵战中使用大面积杀伤性武器 在BOSS战 中根据其弱点属性选择单体伤害畜的武器 战 斗的灵活性得到了火幅提升。全新职业"厨 师"和"黑客"的出现也让人眼前一亮,虽然 两种职业以及相关的料理系统在后来并没有得 到沿用 但《MM3》多种职业的同伴系统可以 说多少还是受到了本作的影响 《沙锄》的特 技系统在本作中发扬光大 除了改为特定角色 随升级自动习得之外 使用特技也从消耗金钱 改为了特定使用次数 让角色间平衡性有所保 证。战车在改造底盘时会出现分支 不同的改 造路线会让车辆的外观发生变化 其所具有的 炮孔和能力也不尽相同 部分强力的固定武器 只能在改造后才能获得,一些底盘也具备独有 的特性——这无疑大大加强了改造的乐趣和创 

《MM3》的官网上并没有把《MS》作 品算入系列之中,其实个人认为无论是官方 还是铁杆粉丝、都大可不必把"《MS》系 列"归入黑历史。正如前文所述,《沙锁》 和《钢拳》的突破求新虽然存在着一定的问 類 也确实给本系列带来的不少的新意。对 后续作品的影响也不容忽视。所谓"前事不 忘、后事之师"、《钢季》的惨败和制作人 的坚持 才带来了《MM3》的东山再起。







▲ "粉练 我想打盆球 配含WANDS的 《直到世界尽头》——跨典的一幕

《覆唇号》 下又声声为 50° 药影响气概 理明月,首年的第一一等指述。不管过了名)于一位当 气舒能让些不存近 在100 二甲标总基勒类的名字 时,他们和李家一所门的家事使意不由自主地在舣的里。 发见 历佛记忆节 电门针图 印度标介门时设化 杨尚肇 者事是以合作。广中中海是空中。比太当于农然有了 之作于不及。以《云》《贮材能》、印牌或作品数量不 少。在月末以上算不错。下南洋者就是中枢线曲件。的 下成 特界 一个包含于他或于



原杭种。GB 模拟器、DSBoy, MesterBoy

适用机种。NDS/PSP

等是是非常特別的學術的學術,他特別 "你完全這個" 作業会議介護 的复数使用 "你会这些这些 

**第二非常是一种安全的** 心疾所名益地常具性的专动员有他的员 表列前法共享的利用 | 100mm | 1 **一类用独特的** 最接领的使求和都会穿接次推沟的特別面面 胂啉與非關於斯提學非**爾迪**二胺澳邦倫敦維果法 **计特别分享 自用厂 使杂色电流** 性医淋巴的准确基甲甲磺甲基二甲醛的银剂值

**原理会用非构理的特征由非构体** 



#### 灌篮高手 高手、正面的决战

康获种。MD

蓋拟器。PicoDriveDS/PicoDrive

适用机种。NDS/PSF

( ) MP上的本作由于汉化版的存在而广为国内录 家房熟知兴游戏讲述了湖北参加地区建被要最终 获得全国大赛资格的全过程深水作中共有8支球 联票 但振动画中接及很少的贫困和难久武也都有 收录。

非戏中有《学士分出》的"嫉妒并意思的果 统。球员进入旅院斗意状态后头像会发生变化。 能力也会有学定提升。旅览斗意状态必须要消 尼一定条件才能激发。例如非木是在完成《次是 理道能》之后。旅州枫是在球队得分落后一定理 成之后等等。基本都是按照原着角色的个性设定 的。本作强化了SPS的皮贴战术效果。是表示不仅 可以作为球员进行体验。也能过一把做练癌。游 戏中还提供了自由选择球员组队的模式产让玩家



其不慎是是別的於何。

本神奈川的梦之茶。亚如彩子斯 迪。"真不慎是是强的队伍"

J. 17



#### 灌篮高手2

原机种。SFC

MIKEMI Sparnistic Japan Sultyl

适用机种。NDS/#S#



的本作也有其特色的一首。游戏并最的一年。SFG上的本作也有其特色的一首。游戏并没有采用最同的版程同的正常比例人物显示。所有球员在游戏中采用的都是可爱的C版造型。不过特写镜头对球员的

还原还是十分调性的。完美是配合合意很好地再 现了原籍剧情。让看过瑜蔼的联家很有象切解。 他出的不少瑜作可以增加一定量的士气。这质再 能以做就可以用人物所擅长的方式得分。并会附 被各种特理。此如提木会在准整之质说一何顺荣 分解中在不同的状态下会造入兴兴高智。这个 时候采取可以输入指令。此如在对方被复时输入 是不是可以特色使出至火锅。转至板的时候还 接入第可以卡位等。就家在城的时候会感觉十分表

班==\***信债身在其中→#**≥:本作的建度也被之前的

作品有高之简单比较容易摄影技能《《

Ø

#### 灌篮高手 超级灌篮

原机种: ARC

模拟器: MAMERALI

适用统种: PSP

亦作是少數等Bandai打重。而是自職管戶 Bunprosto負責的《\$D》游戏。例机數模对于家居机 版来能心在影情上的描写並小分表化了。更多强调 的是游戏的动作成分。

董·游戏中只收录了神宗川的4只队值《基本操作 并不难。与大部分《部》游戏的区别在于起联投篮 后需要再接些不同的来决定战事的时机识这也令本 作在潜篮时最具有临场底。不同的球员还拥有各自 的特技。此如宫城在装区中接下8+C结会使用转身 上篮。使木在脑守时递被A键能使出动画中的"铜 蜡铁鳖"的脑铁逐渐常求乐态对应本作的则标题则 在特当的时机同时接下呼吃罐。能让部分球员使战 超级灌溉。拥有诸均推飞时子。跟碎里板等效果。

極吳維方☆本作的难查很高。游戏中还会享摘三 分球和混查大赛等坐你游戏增加选味性。 不过没 有背景音乐也让游戏缺少一些气氛追杀。





REBOUND DUNK.

up or spec



就算一年只有一次的機在過考。我也一定会 让你看到它的激笑

小早 展近怎么了? 感觉惺惺的!

"景啊、無學上完全要了一个人啊」如是不 是受到什么打事了"

一两位,这里可拿图书室的 所以还清两位 保持安静、好吗 阿阿

"啊 是 小星 同学 非 非常拘敝

这两位女孩本是在书菜后找书。哪一愿以为这个角落是个死角。不会有人主意到自己的读话。她们正说着最近一年级的图书馆曾里早性格大变的事情。正当她们要展开"精彩"的推定与精彩对源子出现在了她们的面前。一般情况下,这位有些酷酷的女孩会良好气地要求她们才上瞬。不过这次她想容容气气。面带微笑地说。"好了"请两点要快。但请不要打模到他人——然后她便转身离开。拿出手机看了看目历,轻轻笑了下。"还有3天

每过 殊选择不合适的地点,自然 他的好友本 多也稳了他不少的忙 相 几周前就开始准备这 夢花之行的递算了 从垫子到饭盒。从饮料到主 窗都一一仔咖啡选 认真推敲 澳丁他也会发个 着鬼可可女友的意见 他乐存其中 事机准备总 是让人兴奋与充满期待的,人们总是对未来的事情充满幻想 这当然學非常好的,但并不是所有 人能量十分乐观地去考虑一切的

那天千万别下雨 相 每天都要站在 麼台前 双手合土地向上天清等 他知道 樱 花摆好不起风雨的模残了 而这次他却是在和女 孩一起现实时突然摆起这件事 "我们准备得那 么充分 上天不会让那天下雨的"他立刻跟了 句 想上女孩不要过于担心

(1) 原子排 名向 女孩笑着。眼睛 独成 年命 作中我们那天要不要再找些人一 さる 人をする 有可思慮

a"a 好! 漂子会使出机电球的劲头早早

看等夜子! 到时候昏昏沉沉, 玩不

不过,那天还是下雨方」年顺着让又

如 京· 文广· 一种 医 物管积色对立。

接触等が去が楽さらが、「中からされ」 を が最高学的。情、桃、皇命、起る。 まずず 他相で好久、在他越中は最後不多。 ちゅう 、。 が透え、相、邪屠者手机が多年が交が、 一台で、 到で過滤器、低脳中、ドアコーを長さっている。 型点力、中部が大名声音の、生まかが大き、他 自つ・ウィックのでも記す得る。

② 型量浸膏方式必事情 ~。 女核や スき 立即接断了电话。

"就猜到你会来这里。"本多靠了过来。他 挥了挥手机。说"打你电话也不接你在商这 棵树许愿。让它重新盛开么?

"说什么笑话"如果许愿这东西有用的话。某个黑长直就不用来回穿越平行世界去救朋友了"

"唉」虽然你不能像圆番那样改变世界也不能改变一年一次的鞭花,但是一个本多笑着说。"一年一次一并不表示所有的樱花都是在同一时间盛开哦。"

相,睁大眼睛看着自己的朋友,好象对方可 < 以使用魔法让那些花恢复过来

"比如我之前所住的城市 本多指了指 树枝、又指了指手表

"什么意思? 手表? 时间?"相川有些纳闷 突然一个念头闪过他的脑海。"难道是那么说的话,就

"对、伙计。"本多自信地说。"就让我们来一次华丽的逆转本垒打!"

"你们干什么呀? 硬把漂子拖出来! 今美是 周六、我还没睡醒呢。"小早川不情愿地被爱花 和宁宁从家里"请"了出来

"呵呵、秘密。"两个女孩鬼鬼地笑着、她们拉着漂子的手,边走边说:"你一定会吃一惊啦!"

"那至少告诉亭子要去郞里?"

"到了你就知道了。"爱花轻轻在她耳边说

"这·····这不是电车贴吗?" 票子不解地 问。"难道要去根远的地方?

"哎呀,我的好妹妹。你就别多问啦!不会有什么大问题的啦。来,把这个戴上!"宁宁搪塞着,从小包里拿出了眼罩,还就时到,"在途中不可以拿下来了哦,否则是去就失效了。"

"越春越吓人了……"那个年纪最小的女孩心中仍然有些害怕,但身边的学姐是自己最

经过了几小时的车程(因为有眼罩的原因 厚子美美地疆了一觉),两人才将女孩从车上带下

这里好90 我们到了吗

**匈**阿. 答案揭晓 爱花温柔地将那眼罩 取了下来

映在康子眼前的。是一片粉色的海洋、樱花随暖暖的毒风轻轻摇曳。成林的樱花树下围满了赏花的人。他们有说有笑。坐在垫子上唱笑游戏。不远处。相川。本多和黑上正在准备看午餐。他们看见女孩们到场。便挥手小意让他们过去

"这、这到底是 ・・" 原子吃惊地雨以手で は今でする事 しょうで デージ

+ 1/1





般乙女CAME的女主角都是,虽然能吃中煮花的、这样才能吸引着干男士角为她等越,为 她做身,为她她表颅语两曲也在所不错。可是总有那么一两个男类的主人公从一口场就令失家惊

(乙女的恋爱命)中的"超重量级"女主《登场记体重点人 100kg, 在游戏中肌家要使用各种手段帮助女主或护塑房, 并在 这个过程中视近和男性角色之间的距离。减脂的方法中岛五花八 「」 可以运动塑身: 可以使用道具: 可以搭配营养餐食 つ以去 美容院修饰药疗。在帮游战中角色减轻的同时也给参减性的玩 家提供了一些参考,能和游戏中的女主一起慢慢变变,一起找到 真是不是再好不过的事情了吗。



《交响情人梦》的女主角野田惠登场时也就让人震惊。她1 周史上最越湿的女主角,家里拉 吸堆标成。 长蘑菇的衣服随处可见。这种癌癌傻傻脱线到朝的女孩最后竟然和王子级人物手秋 修成正果 NDS上共推工两款(交响情人梦)改编游戏,虽然都音乐美游戏,但是难度都不算很 高,而且还能在游戏中和王林王子培养核情,推荐给喜欢乙女CAME的玩家本验。下。



**梅掉了下巴。** 

传统的女主要么是污烟的灰姑娘型,要么是富气浓国的公主型。 就算是平民百姓也大多遵知守法,但是NDS游戏(阿包伯迷情)的女 主角身分可不一般。她是著名的犯罪大国齐鲁专塔的公主、从心就生 活在恶人还德的环境中,被教授各种犯罪技巧。这样的她一心向往过 普通人的生活。与父亲定下契约在规定的可内奏够1006万0就可以不和 父亲既定的对象结婚。得到111万的方法有很多,可以完成任务得到 报酬、可以出城打學怪兽。可以发挥储技在赌场中赢到,甚至可以磨 练开锁技能圆城并自家宝库的锁。 当然身为乙女GAME 施戏中爱情戏 分并不 ),在女主角凑钱"蔟身"的这段时间渐渐认识到父亲选定的 对象一个个并不如表面上那么臭名昭著 究竟是要过标院刺激的密 城生活?还是安稳平凡的正常人生活?就看玩家的选择了。

虽然在乙女GAME 口大多是男性角色众星棒用般围绕着一个女主的后宫模式,选择丰富,但是总的来说还是一对一的单一感情结局。像PSP游戏《风暴恋人》这样将第二者模式见为系统的还是很少见的。游戏中女主和选定的男生会很快开始交往,然后尽情享受恋爱中的种种甜蜜,当然也会有恋爱中的种种和创意。更中就知道全生和很多更能失多。



的种种问题,其中就包括会出现很多其他优秀。▲《风梯或人》中众多的男主《安如何选择呢》。 的男生女生,介入到主角的感情。《这些问题一旦累计嫌反就会进入倦怠模式,量和恋人努力 磨合平安度过倦怠期?还是舍弃旧爱,和新欢重新发展呢?这是个问题。

以"爱丽丝"为主题的游戏有很多款,其中最另类的当属PiP游戏《你是爱丽丝》)了,该游戏隶属于 deal factory 旗下最大的乙女游戏品牌Otomate,因此很自然地被归为乙女GAME,但军者试玩之后才发现该作的故事情节可以说和乙女完全不占办。游戏的王角虽然顶着爱丽丝的名字,却是一个本折不见的男生,游戏整体风格偏暗黑,一周目一开始红桃皇后就通过爱丽丝杀死兔子,围绕着"爱丽丝"这个名字更大的阴谋开始了。这款游戏的其说像乙女GAME 不知说更像一款有声其物,但是人设和CG保持着Otomate品牌一贯的高水准,相当的唯美,推荐给想要尝试着黑风格的玩家们。





越来越多的广商人。至一工好的系统公对一款游戏的成战却极其重要作用了。近年来乙女 OAME的系统模式不再只是作一的文字图AVO,变得丰富多彩起来了。

PSP游戏《跨越真实\_携带版》就是一款结合AVO和SLO类型的乙女CAME。女主角本是个喜欢玩游戏的宅女、并喜欢上游戏中的角色。某人当她醒来之后发现自己身处游戏的世界之中,并和之弟的憧憬的角色展开了音信。游戏大体可以分为三个部分,AVO部分可以触发剧情



▲▼既有SLG又有AVG的/ 《跨越真实 携带版》

发展和主角门的感情。SLC部分兩来育成角色,MAP部分则是抗家在类似于棋盘状的地图可是,遇到敌人就会进入战士 /

「光荣公司"(金色琴弦)系列"的系统从 代开始就不同于一般的 A、 在添加了要多以集养成要素、相信很多该系列玩家至今都会记得女主角在大地图型处奔跑的身影。而且该系列融合了很多古典音乐知识在其中,每一次玩游戏都能给玩家上一堂生动的音乐课。可谓一举两得,



很多或多人编数或融合了或画的内容又有所创新,十分有趣,例如《梅兰·喜校公关部DS》游戏中玩家扮演主人公春日加入学校的了公关部",需要想方设法博取前来公关部女孩子们的欢心,游戏中穿插大量或画剧情和原创剧情,对了解或者不了解曼国原作的人来说都能享受到游戏的乐趣。同样的动身及变游戏还有很多《银魂》 《无头骑上异闻录》等等,其中乐趣就等玩家自己去挖掘了。





"在一"假斯后新的工作义开始了 马特我在假期外足了竟后,终于可以精神饱腾地去投身于工作了,但假日期间连续四天的懒童还是有点让我给欠连天 果然生物种是很给力的 说起来中考也换了,不知道那些常机械没收到帮业的河子们。中考后能否和机器来个久则重逢呢)那种感觉其实非常蜂的,概括起来就是 无抗无遗符天黑地 与然,玩得太过也会让自己陷入莫名的空虚情绪中,所以呢 视失家中考有个行成绩的问题,也希望大家能在中考后玩游戏时细水长流。好,下面开始本辑的"拿门人"

## 宝

想可一个问题。阿鲁的主、就是我们常说的"おたく" 年 定族)吧?我看了些倒军族的介绍,说宅人不擅长与异性交往。 可宅磐为什么却对《深爱》这种恋爱游戏那么有爱?请小编们务 你回答我。

会白菜:因为他是一个情感丰富的宅。

阿鲁:别人笑我太疯癫、我笑 他人看不穿!

(4) (4) 所以才和游戏机交往。

成月:事实告诉我们,遵照 Galgama的那套去泡妞,会死无全 P的。 在学校时、我拿手机、NDS PSP一起充电、查房时被抓了、要我在一个中上交一个、太难选择了 - 最后查房的说完故手机、我的小P、小N得以幸存、却赔了手机。

白菜: 查房的只认识手机。

阿鲁 聪明的老师。拿了你的手机你就没办法通风报信了。这样就可以没收更多的电子产品,所以说姜还是老的辣啊!

马條, 满足吧 手机被没收可以让父 母帮忙要回来, 游戏 机就…

李鹏 正

# 女孩很凶

最是真鬼聊,不过我们单位有个女的把个男的给打伤了,南昌铁路局到她骑钱。要不然就下岗。唉,很无语请问"掌机。"小编一编辑部有根因的女孩子么?

编辑部的女生可温柔了。拍砖、面无表情揍死小强 拖人进小黑屋这类事情从来就没发生过。

2 神秘人: (某美编MM) 阿鲁. 你稿子还及校完? 快校! 别闲聊!

只言片語 悬部特的游戏 《秋叶原之族》 你们都懂的 不解释。

#### 第2次超级机器人大战 破界篇 41

胧月 这是我第几款打到倒数三关就不想通 的《机战》来着?

4 白茅 你这是病

#### 苍翼默示录 连续变换 ||

31

酷洛洛 回家玩PS3版 却发现因PSN故障 而无去使用下载角色白金 好郁闷

以前阿鲁说爱香姐姐留了宁姐的头发。 但又在某辑小编零语中。看到漫香姐姐放出 3 张长头发很漂亮的姐姐照,那是澄香姐 姐的本人还是她的Persona? 别怪我, 迷上 (P3P) 无法自拔了 ··

工丁艺果

白菜: 那是因为幽波纹而产生的替身

9回鲁:那必须是真人、而且《深爱+》里 宁宁的头发就是长到披肩、和潜雪姐姐那是 一样一样的!



文几夫祭行流感, 向果-Loll不幸染上 了,一次下课我和她讨论的时候,她突然 "阿康"一下扑到我身上,让我很尴尬,脸 红了N久。但第二天我也得了感冒,需来天下 没有白来的桃花造呀。

規门 天の息子

【苍穹、"天下没有免费的午餐"。当然、你也可以考虑"阿 噻"一下扑回去之类的,不过"冤冤相报何时了"(捷手)

酷各各,苍穹果然只是看起 来正义么?

#### 掌门话题



个人初次接触《机战》的回忆算不上 **莫好,因为当时玩的是国内禁山寨大厂制** 作的FC版《第4次超级机器人大战》 ······后

来PS上的《α》才算是严格意义上的初体验、皮龙王华 前的大招让我对这个系列真正产生了兴趣(个人并不 是版权作品控》、《机战》集然还是要"巩起来"才 够燃闸。



第一款接触的机战应该是GB上的《第二 次机器人大战》吧、遗憾的是当年没有二周 目设定。本人通关可不下10次



第一次玩的是GB上的《第2次超级机器 人大战(3) ,而且还是民间汉化版。虽然看 對某些人名,在潜意识下还是觉得有那么

点奇怪,不过对于当时不懂自语的14岁少年来说,也算 足很感动了。该作最后稀里糊余灭掉了白河结和比安总 帅,日后却在《机战OG》中发现,原来灭掉DC只不过是 个并始啊!



第一次接触是GB的《超级机器人大 战》,不过那时候还小木幢事,别说喜欢。 根本逐怎么玩都不知道,结果逐第一关没过

就放弃了,后来接触的游戏多了才知道原来当初玩的就是 大名鼎鼎的《机战》, 赶紧又倒回头去玩



第一次接触《机战》是在GB的合卡上。 开始时一小孩和一"眼镜男"单挑——说到 这老玩家想必都知道我玩的是《第二次G》

了。那时玩的是日文版,完全不懂精神 政造这些 一路 硬扭到克罗纳换策战顺那一话时 就彻底打不过去了



当初看我哥玩SFC《第4次》的时候就被 罪华丽的战斗画面给吸引住了,后来有条件 后就开始自己玩,通关了不知道多少确。一

適適不知能继地春春那些重复过许多次的战斗画面 对于 那时的我来说这就是幸福



第一次接触《机战》在同学家,他刚 計
後
大
信
了
一
台
S
F
C
回
来
。
玩
的
就
是
《
第
四 次》,当时惟一认识的机器人就是"麦克 湖一号"(此国履神),看到它出场时最为兴奋,很 海笑的是每次在地图上找到"金块",我那同学都说是 "金魂" (把繁体的"块"字读成"魂"),直到很久 后我才知道他读错了。自己真正意义第一次玩的《机 战》是GB上的《第二次G》 爆机数次 实在是经典



第一次玩并通关的,是FC《第2次》的民 间汉化版。最为伪非的我玩通的全系列作品 还有《f完结篇》 。 《 、》 系列" 以及掌机

上的几作 不开玩笑地说,50的《第2次》是其中难度般 高的一也许跟大部分都本是Windynata由品的有关

只言片語

"游俏小筑"的插图非常雨 異血溅了整页

t 森 東罗],



NDS掉水里了, 赶紧拿到店 里去修, 老板说了 句: "没问 题、260元。"一个星期后我去

"修不好了,及问题,不会收你钱的。" 顿 取, 老板说: 时各种纠结。



马锋: 这也叫没问题……

融洛洛,我的小P进过两次水、仍然坚挺。

P白菜 我想起找店家给小P换滑杆时,店家也是先说没 问题、拆开以后才说没有存货。

苍穹:然后呢?

自菜 等装上以后我发现之前上方向严重失灵的问题 解决了,现在使用如常。

阿鲁 人家就没你这等好运气。

总觉得"乙女风向标"和"游俏 小馍"是阿鲁做的……

福建 马罗

白菜: 他果然是一个情感丰富的宅。 阿鲁 这两个栏目的受众群明显不 同,我怎么可能同时开这两个栏目呢! "乙女风向标" 明显只有喜欢男声优的小 编才能胜任啊,这个小绩到底是谁呢?

中考后我将面临一个重大选择、 是人3DS还是人NGP?只能选其一。 我不怕星3D。也很想体觉裸眼3D的乐 趣。可我本身又是个索饭,也很喜欢 阿索的游戏、小编们给点建议吧。

中山 清青·均世

★ 马锋: 建议你到中考后再观望 下,起码等NGP的发售日和售价出来 了再做最终决定。而且买游戏机主要 是玩游戏 单纯为操眼3D这个显现要 素的话, 你完全可以从朋友那或游戏 店里体验下。

● ○ ○ □菜 裸眼3D只是机能 最终选 择还是要看你喜欢什么玩的游戏。这 位同学既然是索饭、建议先以NGP为 自标吧。

全 大 - 秋中丽色 - 如 - 人 香州之乡安装。 彩 持有二 首以亦紀念 同时直体一下接或了之达 首中了

雷狼引发り年狂、手握刀、心中茫、陷阱爆弾、一身南瓜 装,为求碧玉上猎场,咬紧牙、亲自上。杀却雷狼心开张,正剥 取、競惶惶、倚力远望。那玉在何方?会娩郎弓冠满中、溪流 望。刷双狼!

路路洛洛; 同学, 我们来 握个手(哭)。

● 你越想要一个素 材时就越难出,这是众小编 的亲身体验、所以刷想要的 素材时一定得保持平常心。

在我的影响下,周围同学都玩上了《AKB'48》,里南的现些妹子 正啊 一下课一帮人 就在那边讨论某某女的怎样怎样,我们班的女生都要气红眼子一暗略。目前本人正在AKB全角色 中华帝福،帝

并州 5、

妹纸抛弃滴! 咱就只推虎牙一人。

酷洛洛: 可恶 | 又一青少年惨遭AKB4B的茶 毒……嗯嗯、渡边麻友不错。

阿魯 要专一啊孩子,脚踏多只船最终会被 🥒 陇月 看来你们班男生挺抢手。换我们当年 那班,女生通常只会显露出鄙夷之色。

> **● ○** 白菜 记得我上高中时,一群女的都在旁边 讨论F4。不过我们班的男生没被气红概。可见你 们班上的女生定力不够。

只有片语 我的《掌机王SP》借同学被没收了 主要是那本的"交流空间"的女生比较多。



以前我曾经借了好友的GBA烧录卡玩,其 实是我让他买的,但我自己当时没钱买就一直 霸着他的 ···· 结果后来我玩他的iDSi时始终无 法将其带出他家,又不能老去,闷煞我也。

常 脱月:以后学 着做长线.

经99马锋:自己买一个 吧. 同学- · · ·

喂 我可是有一个真实的"有钱的 死党"啊、神马手机、掌机、PC配件。 都直接从他甩軍撐。然后人还摆出一副 "自己不差钱"的姿态,好像我在帮他 处理戏品 … 境界就是高。

阜阳 人间大池

摩爾马條: 我怎么感觉是死要面子活受罪

.....

以前在电玩店买了一个30多块钱的普通 包、后来表哥在那家电玩店旁刚装修完的电玩 店买了一个只要30块又超晌的(怪物指人)主 **颤包,突然觉得原来那家店真的好黑。** 

福州 黑赤利

好,这样想你就心理平衡了。

■ 場場:30多元的《怪物猎人》主题包?不是 正品吧?不是正品你也就没什么好纠结的啦。

唉,这个学期真的好郁闷啊,身边的朋友相 隔不到几个角都人手了PSP-3000、加入了掌机 的行列,而那个已经拥有了NDSL的同学还在最近 入手了新出的3DS。看看就羡慕啊,可怜我用了 五年都一直用着PSP 4000的啊。外出的时候, 别人可以用JSB连接到手提充电,我的只能咬咬 牙、狠下心买多几块备用电池。唉,真的是好郁 willia.

阿普 那有什么?我 医白菜 我会告诉你 现在的NDS是全"掌机 编辑邮绝大多数人都 王"惟一的初代版NDS: 是用的PSP-1000吗? 题 膜月: 1000的屏幕比较好。

是用到现在——而且就使用上来说,PSP-1000除了 量,在任何方面都不比后来的2000、3000差。而且 1000也可以用JS8充电的啊。

和从没玩过PSP的简学一起玩《宿命?》。觉 等游戏这样玩才好玩啊, 自己平时玩的时候都忽 路了闲逛、找人呀嗑、做料理。也没注意过海星 战魔法的那个帕金森的动作 ……

哈尔冰 BLOOD

白菜 有时候从阎关以外的角度去玩游戏。会 发现不少乐趣。

话 某几作可以说80%的时间都在跟MPC发掘迷你剧情。

■马锋,编辑为了做攻略,快马加鞭地玩是没办法 的、因为是工作。但平常玩的话 马维我还是那个建 议:慢慢地玩、用心去体会。恭喜BLOOD也有新发现了。

#### 17 116 2 1565

游戏不错 希望PSP能出更好玩的 型 机体多些才好玩呀 游戏 **表示 人指协转** 

电荷 叶赤蕨 由于是日文、粤《常机王59》出攻 略再开始玩

画面赞 阵容豪华,就等汉化后 感受剧情了.

> 很想玩,但无条件玩、好无奈嗨。 广州 北京基门

很喜欢这个游戏 是我目前玩 过的钡器人S·RPG里惟一一款可以 与《SD高达G世纪 世界》比肩的。 整体水平远超前作,新加的机体诱 惑非凡,毕竟是周年纪念。但再多 增加些机体就好了,加入了《Code Goosss》、居然没有兰斯名特·艾比 昂。加入了《高达00》却不见量子

又是一部让《机战》饭物血沸腾的 作品,

四明 春草為

正苏 复数场

机体乱入得可以喝。这让我想起了 当初FC上玩《机线》时……现在的《机

战》剧情太乱了,好想念白色战舰 AX-78高达 阿姆罗 重亚什么的。红 色有角三倍速再强,也顺不住我的人 海拔术啊

上海 先

收录的机体够多。但出场的机体 太少。我纠结 我纠结

战斗画面一气闷琐,我喜欢。源 来那种多角度程POSS太浪费感情了。

學習小队系统航史器 7 " "

**业** 拉到白菜的明信片 非常抵付白卖的鞋割 这重也和白葵和 掌机王 的各位身体健康工作顺利



29 36 ;这个女孩是谁?我第一个联想到的是《机战》里比安的女儿琉妮。

#### 石家庄 Lininter

□ B條、早期RPG路边 小鬼版的十字军,话说 眼睛和发型咋那么眼熟 呢·····

學 马修:记 得 刚 玩《黑·白》时,这个辗 琐的口袋妖怪被大伙起 个外号叫"提裤部"。





即 马锋: 心 心 相 即,很漂亮,右边的Sun难道是……

续操 水生



....



我是个夫才,没看过《领客创心》 请问维村凯心是男的还是女的?

rle (i)

再去兼屬一维时间的

钢钢地间一下,"游得小筑"和 "游戏城"有什么区别项

第二條,"常引人"和 。 。 的点引 看看五千多但各有各的风格

30S一出,NOS似平有点失宠啊。

马传: 我心吧、着任还伴3DS、NDS

305的30效果是否有害于眼睛? 我

**原辦**不舒服。

DA BH

10 -

希望能单独出一本介绍《口袋妖怪 馬·白》的特灵的书

Butte to the Court

PSP虽然便撰。但如果能够通过USB 接口用PS事手稱玩PSP游戏那處有多好 啊、盎然不要那种开膛强胜式的改造

● 具体: PS 的过程是中可以明PS3中场。不过有了你的PSP只要3、3397年刊的 院立现在于艾克林小孩子经常

写 抗素点评 定要发動体吗? 我家没联网~~~

**2**34

4. 贵可得的病产,由去确实处有的免产

就果点牌"这种几百字的偏了用于信报。也可以,但我有条件还是外面所定 到的证明。

初二次累了 不过也间接导致了RP 急剧上升。让我在校车上捡到了钱,高 305及倒近了。

以及 乾精洪 (基础) 检视运动字 →定要基个图 ( 超互的人们→ 个图 ) 领 更的人们遇不可能。

台州市的房价贵本贵啊,真想买牌 到你们那去,和你们在一起;

NGP推出后,PSP将何去何从?

龙阳 选选 |

5 写像: 没有意味的语 が5P形接出 ら付えか引 素花包含同时可須PSP心 桁P的

#### 出状况了

唉、空虚了 平时一起联机的\*兄 M兄 72学 弟都出"状况"了,先是\*兄的机器被授收、2学弟的 又丢了、M兄经常忘带,我心痛啊 连玩的动力都没 有了…

郑州 松子

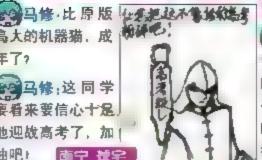
这也是无可奈何的, 有条件的话上网联吧, 或许你会发现新大陆。

以 马修:没什么的,你一起的哥们的 状况都是临时的; 相信他们的机器都会 回归的。



高大的机器猫、成

393 马锋:这同学 要看来要信心十足 地迎战高考了,加 油吧」 南宁 球宅



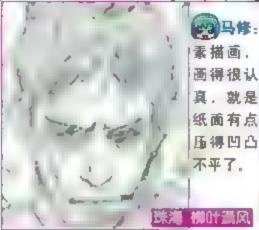
个很囧 的宅子里 有个很图 的宝 我解读得

对吧。





马锋、猴子同学 的自画像,看起来时 专门学过的。



**沙马哈** 愿望很美 肃地)但 是,0元的 门票价对 得起初音 女神么?

# 邻家女孩

我很喜欢狗狗,NOS里也有养。它们过隧 都根準福根安详。可目从邻家女孩到我家央以 后,它们都相继愚去。原以为我的NDS力的虚 报物询可以幸免、没想到TF卡也接了 手足视 再不敢让她到我家来了。入手3DS的。I就只弄猫 不敢养狗了。

學 《 白菜 邻家女孩原来是这么可怕的生物!

▼苍穹 前段时间有部电影叫《专扁衰仔》. 这位邻家MM却是"专克狗狗"。

看来那女孩比较适合玩《料理妈 妈》

以13.6 乌冬的建议听起来不错。然后邻家女 孩就来给做料理……话说我怎么感觉这位同学说 的实际是之前玩《任天狗》、结果玩上《深爱》 后疏于对狗狗的照颜,再进入游戏狗都跑了……

### 《掌机王SP》邮购信息

穩严数放方式反称其地址和邮條 法空自 姓名。福寿发放方式及丰春增址和邮纳 名清隆 (5) 先生自 进名、稀极发放为式及科普地址和把等 被刑法制件



传于模型混在"鱼壳同或"的简单。但来黑客可其不是芳草的啊,毕竟他们是"最有文化的演》 但"一直接对于黑客理解视图象层的图理像并无可厚非一里像是是黑客位了自己的旅客力。"

(MHP3) 中域龙春备大龙卷时、近战兵器在哪边输出能够履快地打出随着。中断氖龙的大龙卷呢?

各物的硬直与否取决于格物部位伤害的 當积量、当某一部分累积损伤到这一定数值时, 格物就会进入超直状态、超直结束后减部分的富 积量就会归零并重新计算。因此重点不是看打哪 里,而是看之前哪些集中攻击过的位置尚未对是 起产生硬重。选那些地方打扰时了

② 3DS的锁区问题,应该是已版机只能玩品版ROM,美版机只能玩美版ROM,那如果将来的神游机呢?是全面兼容品、美版 还是只能玩信方中文····

有区为目版机只能玩目叛正版游戏。 是版机只能玩具版正版游戏。如果将来真的出现这行ROM的3D5烧最中。只要技术过美、钱区未必不能解决。神游3D5目前尚未会布。所以软件这行情况也是未知数。不过如果你要玩ROM,还是那句话,看烧乘卡技水吧。

● 新说 3DS的设计 T艺有问题、即便处于闭合状态上屏也会被划伤、是真的吗?

3DS如果久置不用。打开以后确实能发现上屏幕有两道压痕,这是因为3DS上下屏大

小不一。下屏边框压边所致、不过只要棒状一 下压乘即会消失了

我有点想换PSP的键题。自己不敢拆。我 这边又没有正规的电玩店。怕被换攀件。怎么 办起?

有你是什么型号主机、什么按键了、 1000型号的话自己拿把小螺丝刀折开就好,没 什么不敢的。就是一层窗户纸。折的时候注意 螺丝位置以及屏幕则落皮就行。如果是20000。 3000的L/R键。由于是和按键主板〔其实就一 塑料片〕是一体的、就只能按键主板企套更换 了。实在对自己没信心就拿电玩店去提。伯被 换零件的话就在一旁盯着就好,换个按键胶皮 照不了多久的

(战 1与收服 口袋妖怪打字OS) 怎么存料。 没找到存档的地方,好像也没有自动存得。 求助

正规方法是核蓝牙健康(成点下屏虚拟 健康)的Homu健、进入后点色为くしてやすむ 就可以存档、重新进入就会提示读档。但如果 是打了反烧录料丁和蓝牙检测能过料丁,那这 个存档在关机后就不会保需。因此如果是非7 版。就只能用模拟器或隐藏未养身的即时存档 功能来保存进度——前提当核是你的烧录卡有 即时存档功能。

设新买了一台NDS和DSTT的烧录卡。但用的还是原来的TF卡、请应还要下些什么软件呢?

各份存档文件后把TF格式化、再去网上搜索一个最新的系统内核并复制到TF卡里即可 其他的一些软件比如电子书、模拟器等可以根据需要自行下数。

与支持的好感度达到最高的"赤雲", 就可以选用玻瓷符的皮器模型了。但是惟有风 / 魔小太郎的武器是不能使用的(不是谁的手都 能随便伸长的)

麻烦小编推得些《MHP3》太刀、铳稳和弓的最装吧,要中文的,151辑上的都是日文,看不懂。

一 那就各推荐一套给你,无下、护石并非 , 特别怨念的

#### 太刀

装备名祭	職能裝饰品
武禮 任章	
头 金属領嵌头盔	回避味 [2]
身 敏速5铠甲	防音珠 [3]
手 金馬镍嵌腕甲	回避務 [1]
腰 金犀镇嵌腿甲	防音珠【3】
脚 荒天【哑】	研磨味 [1] ×2
护右 回避性能+8	防育珠 【*】
初始防御力 283	
耐性值 火-14、水10 冰2.	雪-6, 並7
发动技能 逛石使用鼻速化	、株利屋等級+1。回避性能
+1. 耳柱	

#### 镀艳

装备名称	標端装饰品
武器 任意	
头 金属镶嵌头盔	炮术珠 【1】 ×2
身 团粟铠甲S	(1) 釈唆想
手,假供腕甲5	炮术珠 [1] ×2
腰 金属镶嵌腿甲	<b>居珠 (3)</b>
脚 荒天【哑】	鉄短珠【2】
护石,自动防御+10	
初始防御力 265	
耐性值, 火 3, 水10, 冰 2	雪-4, 龙 7
发动技能 锋利度等级+1、	炮术王 防御性能+1, 音动
防御	



装备名称	<b>镍</b> 嵌装饰品
武器 任意	
头 增弹耳环	-
身 雄火龙城甲5	痛击珠 [1] ×2
手,电逐发护手U	病击珠 [3]
■ 电怪龙裙申U	短蜘珠【1】 痛击珠【1】
輝 陆奥・森【具足】	<b>强走珠【3】</b>
护石 蓄力缩短+4	_
初始防御力 124	
耐性值 火9 水 3 冰8 さ	10 龙 8
发动技能 集中 弱点特效	装填鼓炉 飞人

最近网上有壁让PSP玩3D的软件,请问小编区款软件怎么样?费电么?和3DS比起来那个效果更好更舒服?

CC 76 .

经试验这款软件并不是很费电。因为需要存配红蓝眼镜才能看到3D效果。和3Ds的标题3D自然是不能比的。該要程度也是因人而异,就或本人来说这两种3D或都比较举。

1 3DS有可能破解吗?还是只能玩下版? 2 3DS 以表 3D电影吗?是不是专用格式? 8. 《操物器人》新一版本有可能在哪个攀机上 坐?是NGP还是3DS?

1,3D6目前还未被解、只能玩正版3D8游戏。但可以通过NDN境艰市机NDS游戏 2 3D8 可以看3D电影,但目前没有太多片源。任天堂宫方曾被出过一小段3D影片的播放预览。相信以后也是通过下载的方式提供给玩家观看。至于是否是专用格式目前还不可知 3,NGP主机公布阶段有《MHP3》在上面运行的视频、所以可以确定《怪物精人》的新作一定会登陷NGP、说不定还有可能是《MHP3G》。至于3D8方面目前还未有消息。



▲NGP例公布时运行《MPS》的画面。"《MHP》等列"登 结NGP应该表无最念。"



撰稿人这一职业类似于读者和文字编辑的中转站、大部分小编都是在担当了一定时间的撰稿人、能力得到认可后才成功转职的。而在成为撰稿人后也可以增加和小编的交流、并学习到不少写作方面的心得和技巧。想成为撰稿人需要具备哪些能力?小编们又是如何看待撰稿人的拖稿现象的呢?同学们看看本辑栏目以及新增的"小编话题"部分就知道了。

# 模稿人应 贝格的能力

首先,撰稿人应有的基本能力是较为出色的文字功底。根据文章类型的不同,对于文字功底的具体要求也有所差异。而想要给游戏类刊物投稿。对游戏有着一定程度的理解也是必不可少的。特快、攻略类文章需要撰稿人吃透游戏的系统、流程、甚至一些旁人不太在意的细节,之后再用流畅通顺的文字表述出来。一篇好的攻略不在游戏中花上几十喜至上百小的是写不出来的,而惟有当玩家对游戏有着相当深刻的理解后,才能写出具有深度的研究类文章。专题企划需要撰稿人有着较广人。

的知识面, 不单单是游戏的

知识面。还包括其他相关的知识。这样写起文章来才能旁征博引、挥洒自如、让专题的内容更加充实、好香。剧情小说类文章对于文笔的要求最高。撰稿人首先要看懂剧情(这当然需要相当的外语基础),在理局故事的脉络后再下笔。既然名为"小说",仅仅把剧情平镇直叙出来是不够的。场景的描绘、角色的刻画、对白的编写、伏笔的设置都考验看撰稿人的能力、根据游戏剧情的王题控制文风,或悬疑或墙。或热烟,才能最终呈现一篇足以配得上"小说"一字的文章。

对于撰稿人能力的另一大要求是控制文章的篇唱。之前说过,每辑(掌机于SP)制作 伊始、编辑们都会召开一个工作会议。制定计划、分配任务、每个栏目、文章都是有一定的 负数聪制的,各栏目组合在一起,才最终形成 了一本完整而多样化的刊物。小编们在约稿

> 时,一般都会限定一个大概的学数 范围,最后撰稿人交来的 稿件写得过多或是过少都会对 文、美编的工作造成一定的 影响。比如当期有数款热门

> 篇幅: 若建烷建游戏淡季,可能平时的 一线游戏都要写出大篇幅的攻略 来一这就要求撰稿人在面临不 同状况时对于自己的文章能做 到收放自处。每篇文章都详详 洒洒、滔滔不知未必就显得撰稿 人的能力有多强、自如存制文章 长短、在有限的篇幅下写出最为合理

在 田城山海岬 ( 为山泉水口)

180

的文章才体现撰稿人的功底。

接下来的一点与其说是"能力"不如说是"素质",周星能曾在影片(喜剧之王)中反复翻看(演员的自我修养),而不抱稿则可以说是"撰稿人的自我修养"。不了解刊物出版流程的人可能会觉得"晚一两天交稿又不会怎么样",其实恰恰相反,一篇稿件 尤其是大篇幅的稿件一旦拖稿,对于文编 美编的工作都会造成极大的困扰。撰稿人在限定的独自过

后才上交稿件,文编就必须施班来整理和修改、美编也同样需要加班加点,这样刊物才能保证如斯鐵稿。拖稿所带来的蝴蝶效应会给其他人的工作带来。连串的影响,如果影响到截稿日,那在经济上造成的损失更是无法估量的,把稿可消撰稿人之大忌。其他还有一些细节,比如标点符号的正确使用、文字语法的规范化。对错别字保持警惕感等等,就需要撰稿人在平时的写作中自行法意培养了。

## 话题

#### **应的通过**

## 如何看待撰稿人拖稿?

□ KV 日海鳄人 广大了京《《九日》(《 转我 我都曾有《如甘田 》如了 》 了 泰 中间保障 神盘环境 参 存三篇表表的 她翻写文地翻的《户中电》(《 ) 都会译 新山區 医我生食时《春 八。 不 老编队 旅传门 。如 故 城上理古进书 此文学的 至本 在事的少称《 声如如称 工 变体学



#### 马枪

- ◆ 次年开始 一 有意上火號犯矛盾炎 好表看下 出来。但能需得让人手足大指恐惧竭 一上个月本个 月各有一次看意上火。牙周炎也如然而至两大,流定 【 啊 淡定啊 ---- 现在禁是这么劝自己 呵呵。
  - ◆ (四袋妖量 黑 台) 双双声破300小时 即被 玩这么久 用新培养的口袋妖悍去疑似地铁,也还是 你的重要、非常给力——玩了几百小时眼样下声称好 更数 这也许是(口袋妖學)成为学校很好双的重要 斯因之一吧。

#### 乌冬

◆ 总 投 时间 吃饭 成 为 了 一 件 非常 头 牌 的 串 情 一 是 随 着 吃 饭 的 瓜 伍 杜 大 . 大 单 的 □ 味 各 有 不 同 在 就 帮 地 或 的 选 棒 上 总 达 不 减 共 识 二 是 最 近 燧 达 减 共 的 店 不 是 获 修 就 是 停 业 。 导 致 选 举 越 来 越 多 再 这 样 岖 域 下 去 。 估 计 真 萝 变 或 等 失 中 卒 快 要 店 A 。 晚 上 快 餐 店 B 了 。

●最近終于把《鏡紋大寶畫號》的 常 中电影版看了 不解不能电影版率是一部不如一部 案件本身發什么意思 感觉是到来观察患的高特 被对碰 但处理得又不好 搞笑镜头也很微作。没有 以前那种不经意间就能发现的笑点 剩下的只有原适 人局的高致还有点看点。可是风头又给半路膨出来的 伊藤草安和小菜甸给盖过 这部片真是《大樓》吗?

◆ 56和157類《口袋光环》中的《太空战斗机 填 段》假限现频的作者是国内坑事华栋 因为乌尔藏之 及在视频中提及,所以这里借小编寄语计上了。太享 有什么极限视频的话,劝迎以任何形式投稿给我们。

#### LIKY

◆母亲节郡天带着家人亲戚老老少少 十多个人一起出游 老妈住备了许多吃 的,其乐融融 您起小时嫁去辈们也是好 高老着一家老小设料野餐春游 至今今人 难忘 家庭优天伦之乐总是让人最为开心和劝松的

- ◆ (常名書3) 玩起来还将是巨柱时间啊 不可 当以耐频度提升了 不过厂商物得实在有点过了 一 个技能少点都要体上数个小句 这完全是完全。
- ◆天天學主起兼曆子邮埠 集天晚上决定不忧 17 × 革 4 步然火有好勢 香来下枕枕头有利于台

#### 河島

■市或明刊一件比较纠结的事由 于饮食下境律导致设置。 想要个"泻利 停"吃吃了事,结果是增了单位附近的 所有药店都没买到,非些药店出售的名 12程子的只有一种我没有说过的中成药。 作 學不得您是所人在说吃不起药。 原来不是吃 予起药,而是吃不到卵笸药物。在此严重而哪那些为 了自己的利益只要吊齿药品的药店的做去

■一是本人般於成熟物透接了自我康裝 在几何境故和一冊大執何治疗下,本人身体已经痊愈了 可喜可偿。

#### 澄香 #

☆本月一个灯灰结婚 在这里求 上自己真心的祝福。

以五 一老老过来深圳玩,临走时で 我们包了一大包衣服给老包带回家 終 うななでなる場合

高

#### で母女主

●在一切变好之前,总是会经历一些不开心的日子,这段日子也许还会持续、长 및 " 房 " 市電自接達 首介为重要 鄉一览就好 不要把你怪特到第二天。

#### 脏门

★FIK今年居然又把司乌辽太郎的《新 选组业风景》珀成日剧了。我这晚了一个月才追上 还好是追上了。演员阵容比大河别版略有不如 竞少年时期受(割心)影响很大 一直从为中于 就成是高及英则的开象。所以始终觉得证是人和《本 佑树扮演的中田比赛原发》的。每

★一直再奏并看好的民间歌手花众人终于要生 苗弥商业大碟(Frower Drops)。最期待的当然是 (罗密欧与灰姑娘)重唱版 donko 天野月 · そ 薛英也 田村直美级成的陶客也打消了由 生 · 發磨 静華6月29日发生

#### 白菜

春的是蓝楼却摆葡国政特,官方也报 刚心的。话说现在给武特设计的指据 越来越站或他们在《演义》中的申录了

如果按这个方式重新设计标准起的武博, 估计几个主要将领的技能都会有大変化叶

□ 件久不负的上海朋友计划者国文、至 国庆就算器前订研集也打不了什么折扣例: 更别之; 年还要回去…… 建价格要在是不值例: 以上都是参奏 求回去临客的集白菜的心声。

□ (释花 012 最終幻想)的官方中華文是合動 惟出了,但只有剧情字幕部分可以选择中文(或转文),菜啡、说明甚至新色名称都是全華文、而且还 不懂跨版本联机 ~~~ 太坑了吧

#### J UX1 (美編)

●回家的町候路 ノミュ てそまた

过生日收到过程制致现的某种花,似乎 它们很久,于早去米庄里小老师包了。 大克勒

宝贝很久,于是走进店里让老板包了 大麦卡 5.40 p 电飞量

◆回転家。非常下意外 妈妈或的第一 话就是问花了多少钱 看着她嘴上掠怒—— 在头的样子 心里突然觉得暖暖的 这大概是难这些 + 考 次收到这么浪漫的东西吧。

#### 酷洛洛

敬者当劳莱奢解换杯子活动又开始 了。看来这个月取得去吃好几趟客餐才行 【在下不是卖广告 ··》自己比较喜欢街中 这款模概引



到为的婚者来的的人

十階名在下回复实在是受定若像 向时性产力。其有 如此了解自己的母亲充满灰藤败如根。由于来作篇幅 转大,就不在书刊上复述了。挥知苏冠帝即将迎来中 考 在此祝愿苏冠霖同学可以考出好成绩 加小哦

张马给自己的签名 不以税券 不以己悲(范 仲准(岳阳孝记)!

#### 苍宫

②5 1期间在單值收(第2次制度) 2),二周目结束后基本制盘。主角的性 整型而得形的意思(满地热锐的一幕关键 了1,可惜的是操练报式太过冗长。反制 直得使为不足。游戏中各种"留于"心 物丝们的《有世篇》能够欲穿。不过 个人更明确的是《OS3》啊

②前一段时间胃部各种不近 甚至严重到偶水 部球的地步。每桌大人从家里赶来 这下每天下班回 等总算是可以吃到熟悉的等等算了。当年在大学宿舍 自己还经常货场兼面之类 工作后反侧要"啪"了 看来还是得把本来就要多少的厨产重新捡起来才行

#### 古鳴無

◆ "五一" 假期和同学在华强 。 此出物连续血拼了两天。体力严重 注: 注:中严重透变。花钱莫那曼 注: 看到两手换榜木动的战利 显示感到了 、所写

◆生日收到个重磷炸弹 防人之心 不可无,害人之心不可有,时间不胜倒 转 心中的那种刺拔了也有伤口 伤口 年度产生产力 有伤痕,二十多年的友情将烟灰飞 灭了,十角心

◆每个水产体重求上 数十倍溢在"XXKG"

○ 中、中、私語は で学 中部 1。 泉 ラクマ、蝦夷者 を形皮むり脚、修物 是水種類 人家的自己 かい。 かが多れ私喜園ご 国外差了 个字 まけ 戻っ メ



常音

各位,又到了吐槽的时间 啦!这次就来说说你们5.1 饭做都干了些啥吧

4.45

0, 1 s s

de la constant de la

征 44

城、不要在意愿些小细节了 自第

各种人表购 人吃大喝 化子近网络

5.12.包了下面限

44.39

我到基强北面排去。

借等各

-) -12

TH safe a Call A

₹ 3

宅着冲了两周目的《第2 次机战Z》。

正語

怎么这么多人都跑去华强 北啊, 我和白菜也跑去华 强北了。我还被15玩了! 买了个写作U5B2.0其实是U5B1.0的转接器,气处 我了[想着把愤怒化为食 放, T是晚上去吃6.8折的 奶饭, T是晚上去吃6.8折的 奶饭, 结果吃完后人家说 打折活动昨天则结束…… 早知道这么悲催我真而该 它在程率玩《人Y国》!

100 日

大师党、第二、 水連山、第二、 1 石四天玩PSI 2 2

第二夫是亮点。

9. 9

5 [去广州 5 城东 ] 打算着200户 位 特别之子和充电器 吞了 L 人电视·

1-8

乌条本来打算线膨落落一起玩 的、结果人家没有何广州。然 后乌冬锅或就寂寞了~~~打电 话蟹扰我(著

300

马多

-

喂 那天明明足配洛洛在和你 们 起打 医杀生

10 400

但是你还是打电话骚扰我 了哟 针电话给他是《路 经果让 到就 独拢你 也不到你们在 电激情

我怎么听马玉玉说的是你想 找他一起激情。我不到取上 才来赚扰我的呢? 难道马玉 玉又编了我?

EGB .

Sp |

躺着也中枪的感觉如何与 上去?

i in jig

我去了烧战子的地方。他几个月要有华强北化的设。两人下。在1

11, 11, 1

北户

1 \* 想去香港参加特別 更见制作人刷一下绍 - 竟然取消掉」

即名名

4 1 2 4 4 4 4 4

验用

[a] #

. . . . . . . . . .

话说好久没有集体活动了。 要不人家来讨论一下下次集 体活动的内容吧!

음을

41億

敢不敢提议看电影聚餐外的

其实我还金想去海边的, 自从到深圳来之后还从来 没去过的说。

計論

净条

2131211 水 1·10 2 6

苍穹

鲁叔皮厚、不怕。

知祭

响有盔甲护体!

自由用勢

是明明,吧。

导修

做好房晒些施 下午四九点的 才恢去现 美沙山鄉

[4]

那时数头女都走完了,还去炸货…… 马修

古规则曾、你会游水名。

阿鲁

包少施不死。就算不会浙 冰我还不会有妹子么 ÉI A

他而不下去 自铅泳湖。

5.15.2. 限值预用

Pil Re

下个海还勉强凑合、爬山 我实在爬不动……

拟月

抗响出我没意见。不过很 多效和肋背定不肯去。

我以前和晴天(UCG编 辑) 爬个莲化上都架个半 死,打死不爬山了! 马修

标画由是好业方。

"爬个山有啥意思、不如好 装备"。去年就有人这么 说,我还是重别节邀请的

いるる品我说的。我已经

退出网游界一年半了。

伊娃

月月间学。我来啦\*

叶! 是伊娃姐姐!

See and 你们看, 是伊娃姐姐!

呀! 伊炸 就弄你小榻毒出了。

你在组身即观伊社会性问答。 磁月

4. 姐你来了啊,我助你师

自两宿众之限了

7 3 -

与"在美工人"更趋我体的的。 1 h / h /

1 1 2 m

我一直都提议去海边的。 泉些人不肯去啊!

种种

医想看你们的冰果 秀斯 一

98

阿鲁英子单电。可以拍给你看。

14 1年

f = ( \* \* \* ) ->

1 Kg.

那也得有概会去才有啊! 都設 人际我去。我职证啊?

马多

HM.

伊拉

自由好哪。自化最能更出你仍 人眼睛了。还有失失手也。

载美瞳自拍的鲁权…… 100

还要独嘴巴, 眨眼睛是吧!

截美瞳台拍的鲁叔……很 事想像的画面。

白菜

鲁权为了自拍。不借重金购入 单电.

鲁权自相时可以把紧着起来。

同答

矮油-伊娃姐姐乃不能这 样瑚戏伦家。

印姓

木胸 收依还能 湖 伐淮,

旧祭

人家看。这就是伊娃姐姐 的本体啊。

伊徳

18.月

马长长、打倒。

伊娃

推荐我扑→1

74.0

白菜表示愿意拇此重任。

站起来被扑无数次的马卡卡感觉 to fel

1 15 8

48.91

A. 整彩棉、 1/2 1

标准将

2. 久连伊好有也比我 21.1.1

1 1

战月

长相请纯容易否人犯罪 白菜

便見每次都走在讓石的尖端呗。

大阪都这么贼你的正 乌冬

**」次咕噜还喊了来台。** 

问名

咕噜和支编的互动很不错 嘛。希望其他美编姐姐借 製造の

16

今人贴确是不是还赋了句 "鲁泉"。

乌冬

足么? 求真相!

[ ] \*\*\*

我怎么战力到了

白菜

你成人或母孤俭听到啥。

THE THE THE



#### 黄帅

性别 男 年龄 14 拥有掌机、PSP\_NDS

喜欢的游戏。《口袋》、《战

神》、《初音》

地址。福建省福州市台江区台

江路安平小区5#310

邮練 350009

Emai : 83205725@gq com

想说的话 希望通过《窜机王SP》结户更多朋友

#### **分子**店

性别,女年龄,22

拥有重机: PSP, NDS), GBM

喜欢的游戏:《MAP》、《马囊奥》、《里之卡比》

地址。江苏省苏州市常熟区南三环路99号常熟理

工学院107市场营销2班

邮摊 215500

Emai ssyyjj2005178@sina.com

想说的话,忙碌的一天中能够在晚上休息村享受

半个小时掌机,真的是种Perfact;

#### 装子阳

性别 男 年龄 12

拥有掌机, 智无

喜欢的游戏 《马里奥》

地址。广东省广州市越秀区淘金东路86号201

邮编 510085

Emai pzy12345 ogol@163 com

想说的话 我好帅啊!

#### 杨海湃

性别 男 年龄 18

拥有章机 PSP

喜欢的游戏 所有游戏

地址: 江苏省常州市天宁区新天地花苑C座802室

邮编 213000

Email: 596459844@qq\_com

想说的话。20岁时准备开家电玩店。

#### 吴宝霖

**一种和工厂等共有** 

性别·男 年龄·17 拥有掌机、PSP\_NDS

喜欢的游戏。《口袋》、《空铁》、《MHP》

地址、广东省高州市怡景花园西5幢118

邮编 525200

Emai degestav s@163 com

想说的话 不中奖没关系 只想交友,

#### 叶涛

性别 男 年齢 16

拥有掌机。暫无

喜欢的游戏 《战神》、《山脊赛车》

地址。陕西省西安市未央区矿山路响西的48中学

邮编: 710000

Email: 1179499021@qq.com

想说的话 一定抽到我 一

#### 朱元龙

性别、期 年龄、23

拥有堂机 NDSL

喜欢的游戏、《DO》 《口线》 《草尔

《马里奥》

地址 河北省石家庄市新华区铁路 十二宿舍3

栋四单元501

邮编 050051

想说的话 一定要入手3DS/

# 宁宇

性别 男 年龄:23

拥有當机 PSP 心SL 喜欢的游戏 《英雄传说》 《龙珠》

地址 辽宁省大石桥市新开路和巫太队路南第二

胡同(西)第六家

邮编 115100

Email ring yu yu@183 com

想说的话 神啊,赐我一个女朋友吧!

性别 男 年龄 18

拥有掌机,NDS、GBA SP

喜欢的游戏 《黄金太阳》、《口袋》、《恶魔城》

地址,福建省福州市长乐区文龄镇文龄村文美124号

邮端: 350213

Emerl: 759607443@qq com

想说的话 是不是我的名字太给力了?怎么都要 不上網巾

#### 周锦俊

性别 男 年龄 14

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏 《NBA》 《WWE》

地址 广东省佛山市顺德区海尾汇纺路12号

触编: 528305

Email: 845396931@gg com

想说的话,我想在这里找个同地方的人一起玩PSP。

## **连**豪

性別:勇 年齡:19

拥有宣机 PSP

喜欢的游戏。《MP》、《空之轨迹》、《零之

地址,福建省三明市沙县步行街25幢1梯401宣

邮编、365500

Email: papeh@163 com

想说的话 同域的朋友欢迎来联机哈!

#### 杨诚

性別:男 年龄:16

拥有掌机 PSP NDSL G8A

喜欢的游戏。《高达》

地址 证苏省南通市獭田区新桥中学初二(8)班

邮编: 226000

Email 1317839816@gg com

想说的话 原天下的高达费予们能与我结为好友。

#### 陈思凯



性別 男 年齢 19

拥有掌机:暫无

喜欢的游戏。《MP》、《日装》、《王国之心》

地址 上海市浦东新区下南路320累2号503室

邮编 200125

想说的话、祝《掌机王SP》越办越好!!

#### 胡晓华

性别 男 年齢 17

拥有掌机 PSP 3DS NDS; GBA SP

喜欢的游戏:《口袋》,《逆转》,《MHP》

地址 浙江省宁波市宁海县黄坛镇黄坛村下溪路 7号

**邮编 315608** 

Email zerozone55@183 com

想说的话 3DS入手了 感觉非常不错 期待 3DS的《口袋》(

#### 他南辰



性别。男 年龄 14

拥有黨机 PSP

喜欢的游戏 《MHP》 《FF》

地址 上海市徐汇区天钥桥路天钥新村56号201室

邮编 200030

Email: Guyuchen56@163.com

想说的话 Hen小组给力点啊 让我的3000能美机吧!

#### 苗環城 《昵称》 外童 нил

性别 男 年龄 18

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏 除了《AKB 1 48》

地址 广西河池市金城江区河池高中259班

邮编 547000

Email 419222819@qq com

想说的话 那啥,越办越好吧?



在古文章都检查《机能》而《由路传》的目标,我而不从情情会超重《会主运统》指带服务。于是吃饭时间后有人把头接过来的我来这什么。然后括据头走棒。MALGAME可是有着自己独特的能力的。并把



11 Rix

## 第2次超级机器人大战乙 破界篇

#### ●全灭练级推荐关卡

所谓的全天练级法,是指在《机战》中Game Over的时候,在当前关卡所获得的资金、经验、PP点数与击坠数都会保留下来重新开始进行游戏。如此重复就能达到赚取这些数值的目的。打倒一定程度的敌人后,故意满足失败条件就能快速重复这一过程。不过这个练级去的坏处在手总固合数会加算上去,另外Game Over 次后就无去取得该关的继续度。

简单的失败条件达成方式无非以下二种:指使母舰或被击坠就Game Over的机体冲入敌阵;用地图烟轰掉自己的母舰或被击坠就Game Over的机体:经过一定固合自动失败的关卡。在本作中,以前、中、后期二个时间段为分界,给大家推荐二个适合全天练级的关卡。

#### - 13活 黑の骑士团

这是第一次合流后的关卡,可以用来 培养另一条路线中还未进行培养的机体与 机师。

#### - 第20话 砂尘に舞う恶意

本关最大的特点就是敌人数量极多,用来赚取主坠数与PP非常合适。而且关卡中还有不少有名有姓的中BOSS级角色,资金赚取也非常划算。早期就将我为机体分散开来,分批主破敌军的话效率也还不错。

. .....

#### ・第48话 夜明けの钟

由3殊地图构成的关末。将第1张地图的敌人全灭后,在第2张地图让ブトレマイオス或我方任意机体被主坠就会Game Over。第1张地图的敌人数量众多,用于后期最后,次赚取资金与PP是不错的选择。





#### 梦幻之星 携带版2 无限

#### ●魔法Lv30光碟获得法

1	W. Harry	M.								
7	敌人. ٧	9	10 29	30 49	50 74	75 99	100 124	125 149	150 174	175~ 200
	光碟Lv	1 6	2 - 9	5 12	A 15	11 18	14 21	17 - 24	20 27	23 30

1. 磁体量	Est.	<b>新教主教</b>	<b>国政务</b> 经济		26 E
炎属性	7寸 (エ	EX任务・第四の射印装置	達中韓落	全职业	\$ 00
	ラ・フォイエ	EX任务、深緑の即央曲 "VR・ラフォ 、直原"	途中掉落	全职业	5 00
	ゲム・フィイエ	自由任务 海。底、古代遗迹	途中掉落	全职业	00
	キ・フォイエ	自由任务 言等。都	途中掉落	李职业	CO
	フィハース	自由任务 苍穹 响 故	途中掉落	全职业	00
冰属性	, = 9	EX任务 红蓮の選走曲 "Vin・ミズラ	途中掉落	全职业	S op
		<b>卡保护区</b> *			
	9 9	EX任务 梦幻い情歌曲 ステ 。6"	建中排落	全职业	任意难度
	4 T A	自由任务 东方より來るモノ	途中掉落	全职业	co co
	A 4	自由任务 繰幻の大攻勢	途中掉落	全职业	5 00
	4 . 1. 9	自由任务・高海の巨売器	LENE	N. House	90
			80S5A		
雷原性	1.7	EX任务 炎勢の咆哮 "B1、B2 63"	建中掉落	多型业	S as
	ラ・/。デ	自由任务 新造級総の暴走単机	途中掉落	全职业	00
	2 . 1 . 4	EX任务 交售、結構 84"	途中掉落	全职业	S ca
	フス・ゲッデ	自由任务 阿妮军本部夺还	3 20 2	李和亚	co
			BOSS	1 1	
	# 1 7 , 4	自由任务 新漆極秘の暴走番机	BOSS	全职业	00
土属性	F' 1 11	自由任务 水底に响(飼音 "ブロッ ゥ)"	途中掉落	李如亚	¢o
	ラ・ディ ガ	自由任务 自谷に祀っれし守り神	途中掉落	<b>全</b> 职业	co
	ヤム ディーガ	自由任务 贈ゆる観世界	途中掉落	李职业	တ
	キ・デ ガ	自由任务 砂丘の腰ብ	途中掉落	李职业	00
	ノス・ディ ガ	EX任务 賃尘の行进曲	途中掉落	<b>多</b> 如小	S cm
	#" 1 + 4 m × ×4	自由任务、遊化のカタナ	途中籍子	李职业	00
光属性	ケランフ	自由任务 东方より来るモノ	途中掉落	李郎业	00
	サム・クラン /	EX任务 参幻の領域曲 "ステー」6"	途中掉落	全职业	任國难度
	+ 49, 9	自由任务・韓場の银河	途中掉落	专即亦	co
暗馬性	141	自由任务 自谷に祀っれし守り神	途中掉害	多加小	¢o
	ラ・メギト	自由任务 権罗の谷	途中掉潛	全职业	00
	ゲム・メヤト	EX任券、漆黒の狂想曲 "VR・1号ブ アームブラント"	途中掉落	<b>多</b>	5 @
	12.141	EX任务・电光石火の準化指令	途中掉落	全职业	S oo
	メギハ オ	EX任务 漆馬の狂想曲 "VR・Aフォトン炉"	途中掉落	全职业	5 00
	4.15%	自由任务 轉馬の標河	逢中掉落	<b>李</b> 如亚	00
回复	L 2 9	自由任务 海の底の古代遺迹	途中掉落	法师	100
辅助				勇士	
	<b>レンモ</b> 手	EX任务 极幻の大攻势	80SS##	法卿	S co
	- 75	自由任务: 梦幻の如く *森林与	途中掉落	<b>李</b> 职业	œ
		坑道	300 mb 4.5 year	A.m.t	for man rolls who
	J = 16 J	EX任务 参幻の領魂曲 "エテーン5"	途中掠落	全职业	任意难度
	デバット	自由任务 梦幻の如く "森林与	途中掉落	多部平	00
	157 a mile	坑道"	Vo de Silver	A.F.C. III	Principle in
	サルテ	EX任务 参幻の領魂歯 "ステ シ5"	逢中桿落	全职业	任意难度
				, ,	3 = 3

#### NEW GAME RELEASE SCHEDULE

放入5月下享月后305开始发力,《死成生》次元》和《格城王》无张航路SP》均是惟得关流的作品,而6 其市省多族大师面册,晋政府的游戏流达此故国。PSP的《本宫原创 清之及太与清神的相格》或期至5月19 "有"两于用天皮作的《典丁之格 植粉字种与其雄战争》和《秋叶辰之故》都是可能被教出的作品。

			王司汉 日 :	2011-4	EVISOR.
-			-		
24	<b>非順生</b> ×	- t	his outs same	3	nude q
9日	动物牙副 打造动物画吧	たまでもり → ト 坊物因を - ろつしし	MMV	SLG	4980日元
B⊟	曲計計 动 影子战争	プーストリコ 、マトー ペマー	- Aprilia fr	SuG	6090日元
€ h	和號子 大原巴 黄巾	7 7	MBIL	A AVE	609L d /L
26 EI	超级崇鲈鱼 郑大胜	スーパープラックバス 30ファイト	Startists	SLG	5040日元
<b>~</b> 日	电线 双地运动	ま・チェダブルベンスボータ	NBGI	SPG	4600妇元
-	事 費所 排棄 蛇	/ 1/ d w * ±	lc + 13/7+	Ac	ABIND YO
- E	數額和3个说图 Nikoi的時期变化	創刊と3つのパズル ヘニコリのパズル パラエティー	Hudson	PUZ	3990日元
5 日	钓鱼	FISH ON	Ason Media Works	SLG	5040日元
-6	★ 博物 11 × 7 至	A -	N-w-E	A IPU	Addi 4.
23日	吃豆人与大蜜蜂 次元	サマンルギャライギー とうしゅつち	NBGI	ACT.	5040和元
×5 🖂	<b>多字限.0</b>	2 47430	WWV	are	J990日元
4	11 E (C)		NB	5	.0:30
	A . 19 * . 19A	· 34	) and	A U	* + 4
日	創 魔法与学出物30	対ト廃金ト学記モ / 30	Acquire	BPG	
41-	TAP K IGGA E	2 43 . #	M endis		44年来让
4	Acres 6 5 th		Large.		ALAI II.
2. 🗆	仙魔大战 汉勒爾王 三位幼兆胜创起	ビックリマン 資料事工 三位始を放ぎ紀	日本—Software	TAB	8090日元
* ī	± 斤明 ⊅	t 1	h WT	4 44	* 12
東性	マケール 学工学等	1 1	AND PER	A HPL	40 事章
2 11	罗	* 100		.lo.	4 *

A	UNTENDO	DS			
4 311	ф:\$8	2 88	<b>建</b> 标 癌	游戏类型	製作
		2011年5月			
25日	红石(Ps) 破红色要点:特的人们。	RED a ME DS 水水管さ 時 Y 名 1	чатиеСт	AP <sub>Q</sub>	5040月元
	= 4 di bi → n 4	* P 14 * *	NB	Ayr	HEAR W
		2017年8月			
5日	I作与主题设施	FILE FR T F	Culture(sam	5,4	4383月元
43日	<b>阿琳王子 抱罪 心聴竞争者 海山之志</b>	For PEter As se sales and confined	<b>F</b> count	AVG	5250日元
QП	<b>取店物语</b>	1. 花卷下、熔造	Columbia	AVG	5040 FI €
		2011年7月			
리크	<b>建设建筑</b> 网络克克·维		26	P 14	म रहम्
4日	心之可可遵	2371337.	NBGI	AVG	5040月光
4日	野管妈妈+爸爸	キャットック ママチ	Office Create	₽jC	5040日元
H	J.梅草語 ラチェ 異て森的電を	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	$L_{max}$	mi g	62 3日前
□ □	で 吸音 エタ	E A L	4	DD.	C225 Fl 4
		制11年内			
水壶	作品 多政	e 8	4 andr	Admit .	* *
<del>*</del> ,	神神 軍	÷	244	AVE.	. * *
未定	欢迎来到海豚公包	とうでき イルター ケベ	Starting	ŠLG	75040日元
t 🗢	休用、茶件 本 苯同	ALL VOICE PER A REPORT OF	ata mai Da ma	ETC	COADE =



#### 死或生 次元

5.19 ◆Koel Techno Games◆FTG◆5090日元



奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

DO 0 0 0

5.19

♦Atus♦S - RPG♦6279日デ





人別玩家的《DOA》 正统作品如今在3DS上利 大家再次见面。3DS的裸 银立体效果自然让这款被 戏称为"乳牛格斗"的 FTG增色不少。另外为了 让未接触过玩家更好地了

蘇剧情,加入的"编年史"模式可以让玩家回顾 前几作的故事。而针对掌机"出招难"的问题, 本作还加入了触摸下屏即可使出招式的新功能。



本作以古老的伽尔甘蒂亚帝国为舞台,手持魔枪的主角 玖利欧则是抵抗组织的成员。 两个境遇截然不同的民族间所 产生的矛盾和冲突将是剧本着 力刻画的焦点。Sting制作的游 戏向来拥有极具深度的系统, 本作围绕"战术儒"所展升的 庞大系统一定会让战略游戏爱 好者研究上好一阵子。

日期	中文课名	游戏集名	表行厂商	游戏类型	制作
		2011年5月			
19日	黄丁之府 超地軍师与英雄战争	ゲンテニル 一段独立家神と英雄改争-	Afrui	2 - 10.0	6279日月
1933	秋叶原之國	PARK FIFT	Anguire	ACT	5670日金
188	多国质创 核之底女与该种的指检	A.かりナージ A.Original 暗の正文と称かの情報	Dartish	HPG:	5040E3
初日	秋之回忆 智約的记忆	[メモリーズオフ ゆびきりの記忆	Siph	AVG	6090日方
26日	延备出界) 直故	いが出海 ( 色歌	Quire asig	AVG	5005 9 7
26日	纯自交响曲 六角之花	まじろ色シンフォニー mulsy-no-hang	Comfort	AVG	6090日分
26日	出进 乙女们的战场2	出表 1 乙女介わの最端2	Systemsoft Alpha	AVG	5090日月
		2011年6月			
16日	低血液机	デンゴール技机	Level-5	mg.	\$800E3
250	<b>聚轉同期</b>	THIT CHARLE	Allus	SHIPO	6279日夕
23日	推送回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 違いの記憶	NEGI	ACT	6279日5
23日	期妈妈重运的秘密之馆	マゲーケースの秘密の館	QuinRose	AVG	5886日
2013	斯坦爾之门	シュタインズ・ゲート	角川利店	AVG	5090 EJ
10	秦嵩山 德国堡使与太阳高岭	エルミナージュロ 福岡の保護を大阪の官職	Starfish	RPG	6090 (II)
1306	To Heart 2 建實施人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aqueplus	RPG	5040[1]
		2011年7月			
70	火枪手	マスケティア	Otonute	AVG	6090 ⊡
4	解放之前 医克斯	アンチエインプレイエ レクエ	Furyu	ned	6090 E
46	太极之达人 俄蒂撒OX	大鼓の姓人ばったぶるDX	MACH	MUG	5229日
ME	二世之契 回忆之锁	二世の契り 想い別の先へ	(des Fectory	AVG	6090 B
21.03	建加BASARA 跨鐵路中東	遊園BASAAA ウロニテルヒニローズ	Capitatry	ACT	如母来
28 🖽	女正之门 報旋程運	タイーンズデイト スパイラルカナス	NSCI	5 + RPG	estas:
28 🗐	世界第一无限头恋爱 满世红	世界でいちばんMG(だめ)な窓 ふるほうす	Boost On	AVG	BOSO E
28日	日常(宇宙人)	日常 (宇宙人)	角川书店	AVG	8090B
288	<b>光排与少</b> 食	発摘と少女	Takuyo	AVG	售价米:
26 🖸	海復鬼 黎明录 携带胶	薄極鬼 業明景 ボータブル	Idua Factory	AVG	5040日
未定	绀色的欠片 新玉依垣传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉佐姫传来 -Piece of Future-	Idea Fectory	AVG	5090B
		2011年8月			
E	尸体派对 黎之书	コープスペーティー Book of Shidows	5pb	AVG	(4) (4)
88	文明开华 發展异圆景	文明开华 曼德异构兼	Furyu	AVG	6090B
5E	思看如手 游戏版	プラック会ロックジューター DE GAME	Image Eanth	RPG	6279 (
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 菩連	9'x 9 9 9 1 1 Dway standoff ~slley~	Asci Media Works	AVG	5040日
25日	快盗双天便 时间与世界的速度	快盗天使ツインエンジェル 耐とセカイの返営	Alchemist	AVG	7140局
未定	月华婚司 浪漫	月华经过 ROMANCE	Idea Factory	AVG	每价米:
		2011年9月			
I	豆頓適史	アランナイクヒストリー	VESV	RPG	5229日
29 E	英雄传说 望之轨迹	英雄传说 翌日轨道	Falcom	RPG	5090 E
		207 [年夏			
先定	火肥溶者 获风传 究吸冲击	NARLTO ーナルトー 展開性 ナルティメットインハナト	NECI	ACT	但仍未
未定	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RRG ]	色价未)
未定	保物增人日记 逐年年的支费村和	モンハン目記 ざかばかア(ルー村G	Capcop	ETE	言价未
未定	跨过我的尸体	後の尸を該とて申さ	SOEJ	HIPE &	信价未5
	磁路幻性 寧武	ファイナルファンタジー 写式	Great Eng.	7PG	告初末

# DVD History

#### 游戏展望台



## 12款热门新作最新官方影像

塞尔达传说 时之笛 3D 國際間 國音之间

图测行区

圣骑战史

战国BASARA 舒捷瑞年史

仙境传说 光与暗的复文

**医根内室** 

較好難之間

国際改制

聯善师和王子殿下 携帝版

J联盟 创造职业球会7 欧寇附加版

高达回忆 战争的记忆

## 最新发售游戏影像直击

#### 新作特搜队

最后的约定物语

毁灭公爵 临界质量

电电阻电



#### 随盘附送

PSP ISO

**1905**193

最后的约定物语

#### NDS ROM

雪神托尔

乐高星球大战3 克陽战争 火焰之效章 新·纹章之谜 光与影的英雄(汉化版) ZATAV ON

金郎书中所介绍的实用软件、美国务、经典主 職乐因电子短以及特选PSP主题。《怪物猎人 狩猎 音乐集训》等着你。

#### 电影前线

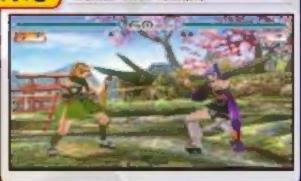
**变形全刚3** 月之暗画

业种之战



#### 片尾

《死或生 次元》对战集锡



#### 本辑《□袋光环》有奖问答题目

在《肺隱影》的视频演示中。在游戏开始选择英雄职业的部分、川编选择的职业是:

A: **居**赛道 =

B. 能實理

G. 马箭葵雞





## 真・三国无双6 官方设定集

#### 200页全影16票+精选者质集

### 驰骋三国沙场。武勇举世无双



光荣公司2011年度巨作《真·三国无双6》的 官方资料设定值、书中收录载、蜀、吴、晋、其他 等5大势力共62名无双武将的详细设定。包括CG形象、服装设定、20设定和初期未采用设定等内容。 此外还一并收录人物表情集、支援兽和大型兵器的 设定、全面网罗有英《真·三国无双6》的设定资料。系列爱好者不可错过的设定宝典。

已全国上市。各地级刑事有售

## PS3专辑 VOL.14

#### 太16开240页+数据DVD光盘

《PS3专辑》第14辑5月下旬即将在全国上市、第一时间为大家带来PSN黑客事件深度透视、《机车风暴》系列幕后。PS3游戏制作组的先机与后手等多篇重磅特企,同时收录近期《无尽传说》、《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》、《质量效应3》等众多美日大作情报汇总。六大热门游戏彻底攻略囊插《杀戮地带3》、《真·三国无双6》、《魔界战记4》、《侍道4》、《机车风暴3 启示录》以及《古墓丽影 合集》。更有PSN下载游戏《套娃大冒险》与《死亡空间2》终极研究。精彩奖杯心得也不容错过。数据光盘部分依然给力、数十段高清游戏影像。上百首游戏原声、数百张游戏美丽。几十个PS3特色主题一个都不少、让你的游戏生活多姿多彩。



# 《AKB48 友摄 写真集 红色相簿》

全彩32开176页 附送AKB48 "东京秋条演唱会·第一天" 两小时DVD



由日本起人气女子佩像团体 "AKB48" 全体成员。各自手持数码相机在一年间的工作生活中互相抢拍。并将收集起来的15000张私房照片精心筛选。编制而成了"红·瓜"两本珍藏相簿。更表间 自家的厨房,舞台休息宴。关岛、俄罗斯一友摄,写真集为你记录了舞台上所看不到的。是

真实、最亲切的AKB48 《红色相篇》收录了前田敦子、渡边麻友、河西智美、高桥南、指原莉乃等人气成员们为相片叙述将之。一些情。本专辑务求将这个从日本红遍至世界各地的天团推广给更多读者。为广大AKB48 FANS是献的整要珍藏。





# 《PSP专辑》vol.13

大16开240页+数据DVD光盘

献给PSP玩家的权威专辑

本次《PSP专辑》收录了2011年春季主打游戏的攻略及上手指南。包括《第2次机战2 破界星》 展后的约定物语》 异说 012 最终幻想》 梦幻之星2 横带版无砚。 啪嗒哪3》 SD高达G世纪 世界》 圣诞之物 收穫版》 凉宫春日的追想》等作品、除了固定的特稿。PSP周边鉴赏和软硬件实用教程外,还会收录《机战》20周年纪念性专题。以《破界星》为重点。评析PSP上的各款《机战》 2010年日本PSP游戏销量前200名已经公布。本辑也将针对这200款游戏的销量进行展示和重点评述、实整新戏一网打尽》

ISBN 978-7-89476-650-2

掌机王小满光盘定价: 9.8元(novo+1手册)